

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-KOMIK UNTUK  
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM  
PEMBELAJARAN DARING MATA PELAJARAN PENDIDIKAN  
AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS VII DI SMP MA'ARIF  
BATU**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri  
Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata  
Satu Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd)



Oleh :

Nur Fitri Mahdiyah

NIM. 17110113

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

**2021**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-KOMIK UNTUK  
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM  
PEMBELAJARAN DARING MATA PELAJARAN PENDIDIKAN  
AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS VII DI SMP MA'ARIF  
BATU**

**SKRIPSI**



Oleh :

Nur Fitri Mahdiyah

NIM. 17110113

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
2021**

**LEMBAR PERSETUJUAN**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-KOMIK UNTUK**  
**MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM**  
**PEMBELAJARAN DARING MATA PELAJARAN PENDIDIKAN**  
**AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS VII DI SMP MA'ARIF**  
**BATU**

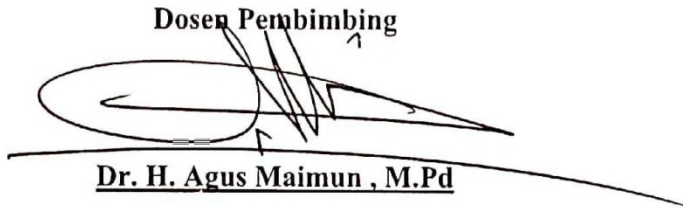
**OLEH:**

**Nur Fitri Mahdiyah**

**NIM. 17110113**

**Telah Disetujui Pada Tanggal: 14 Juni 2021**

**Dosen Pembimbing**



**Dr. H. Agus Maimun , M.Pd**

**NIP. 19650817 199803 1 003**

**Mengetahui**

**Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam**



**Dr. Marno, M.Ag**

**NIP. 19720822 200212 1 001**

## LEMBAR PENGESAHAN

### PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-KOMIK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN DARING MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS VII DI SMP MA'ARIF BATU

#### SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh  
**Nur Fitri Mahdiyah (17110113)**  
telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 23 Juni 2021 dan dinyatakan

#### LULUS

serta diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd)

#### Panitia Ujian

##### Ketua Sidang

Dr. H. M. Hadi Masruri, LC.MA  
NIP. 19670816 200312 1 002

##### Sekretaris Sidang

Dr. H. Agus Maimun, M.Pd  
NIP 19650817 199803 1 003

##### Pembimbing

Dr. H. Agus Maimun, M.Pd  
NIP 19650817 199803 1 003

##### Penguji Utama

Dr. Muh. Hambali, M.Ag  
NIP. 19730404 201411 1 003

#### Tanda Tangan

:

:

:

:

Mengesahkan,  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

  
Dr. H. Agus Maimun, M.Pd  
NIP 19650817 199803 1 003



## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 12 Juni 2021

Yang membuat pernyataan



Nur Fitri Mahdiyah

NIM. 17110113

## MOTTO

” إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ”

“Sesungguhnya, sesudah kesulitan itu ada kemudahan“

**Dr. H. Agus Maimun, M.Pd**  
**Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)**  
**Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang**

---

**NOTA DINAS PEMBIMBING**

Hal : Skripsi Nur Fitri Mahdiyah

Malang, 12 Juni 2021

Lamp. : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Malang  
di  
Malang

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Nur Fitri Mahdiyah  
NIM : 17110113  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII SMP Ma'arif Batu

Maka selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan dan diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb*

Pembimbing,



**Dr. H. Agus Maimun, M.Pd**  
NIP. 19650817 199803 1 003

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Skripsi ini penulis persembahkan kepada kedua orang tua tercinta,

**Bapak Suharno Effendi dan Ibu Ida Yuniati**

yang selalu memberikan doa, kasih sayang, dukungan, motivasi, biaya hidup, dan masih banyak lagi sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Semoga Allah senantiasa menjaga panjenengan berdua dimanapun dan kapanpun

Skripsi ini penulis persembahkan juga kepada adik tersayang,

**Achmad Fauzul Adhim**

yang sedang memasuki tahun pertama kuliah dan tengah berusaha merampungkan apa yang sudah dipilih, semoga semangatmu tetap membara sampai tercapai segala angan dan cita cita.

Terimakasih juga kepada semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, atas segala dukungan dan doanya, semoga Allah membalas dengan sebaik baik balasan

## KATA PENGANTAR

Dengan menyebut Nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Alhamdulillah puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga senantiasa terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW. kepada keluarganya, para sahabatnya, hingga kepada umatnya hingga akhir zaman, amin.

Selama penyelesaian skripsi ini banyak pihak yang telah membantu penulis. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis dengan kerendahan hati menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Abdul Haris, M.Ag. selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
2. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang sekaligus Dosen Wali dan Dosen Pembimbing saya. Terima kasih atas bimbingan, saran dan arahannya serta waktu yang diluangkan untuk menyelesaikan proposal skripsi ini.
3. Dr. Marno, M.Ag selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Bapak Mujtahid M.Ag selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
5. Bapak Suharno Effendi dan Ibu Ida Yuniati, serta Achmad Fauzul Adhim yakni orang tua dan adik saya tercinta atas segala usaha, doa, motivasi, materi dan segalanya
6. Semua staf pengajar atau dosen yang telah mengarahkan dan memberikan wawasan keilmuan untuk setiap semesternya
7. Bapak Supa'at S.Ag selaku Kepala Sekolah SMP Ma'arif Batu, beserta jajaran Staf SMP Ma'arif Batu yang telah memberikan izin dan informasi sehingga membantu penulis dalam mengadakan penelitian.
8. Ibu Lali Nur Arifah selaku validator media dan Bapak Shidqi Ahyani selaku validator materi dan Ibu Sholihah selaku validator pembelajaran

9. Teman teman kamar, MSAA, majelis, organisasi, jurusan, angkatan dan teman main yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu namanya, atas segala motivasi, perhatian dan doa yang tak henti hentinya.

Terakhir, segala kritik dan saran sangat penting bagi penulis dalam pemenuhan kelengkapan data dan penyelesaian hingga tahap akhir skripsi. Semoga proposal skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca dan bagi peneliti.

Malang, 12 Juni 2021

Penulis

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin pada skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no 158 tahun 1978 dan no 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut :

### A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	n
ح	=	<u>h</u>	ط	=	th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	dz	ه	=	h
د	=	d	ع	=	‘	ء	=	,
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	f			

### B. Vokal Diftong

Vokal (a) panjang =

Vokal (i) panjang =

Vokal (u) panjang =

### C. Vokal Diftong

او = aw

أي = ay

أو = u

إي = i



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Originalitas Penelitian .....	8
Tabel 2.1 Klasifikasi Media Pembelajaran.....	10
Tabel 2.2 Landasan penggunaan Media Pembelajaran.....	17
Tabel 2.3 Bentuk PJJ.....	18
Tabel 3.1 Kriteria Hasil Validasi.....	26
Tabel 3.2 Kriteria Peningkatan Motivasi Belajar .....	50
Tabel 4.1 Kriteria Hasil Validasi.....	57
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media .....	59
Tabel 4.3 Hasil Penilaian dan Review Ahli Media .....	60
Tabel 4.4 Revisi Produk dari Ahli Media .....	61
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi.....	62
Tabel 4.6 Hasil Penilaian dan Review Ahli Materi.....	64
Tabel 4.7 Revisi Produk dari Ahli Materi.....	65
Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran.....	67
Tabel 4.9 Penilaian dan Review Ahli Pembelajaran.....	69
Tabel 4.10 Hasil Pre-Test dan Post Test .....	70
Tabel 4.11 Angket Respon Siswa .....	71
Tabel 4.12 Tabel Uji T.....	73

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	26
Gambar 3.1 Langkah Penelitian ADDIE .....	28
Gambar 4.1 Aplikasi Pembuatan E-Komik .....	38
Gambar 4.2 Proses Pembuatan E-Komik.....	38
Gambar 4.3 Cover E-Komik.....	40
Gambar 4.4 Peta Konsep .....	40

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN .....	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS PENELITIAN.....	v
MOTTO.....	vi
NOTA DINAS PEMBIMBUNG.....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LAINI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR ISI .....	xiv
ABSTRAK.....	xvii
<b>BAB I : PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Pengembangan .....	5
D. Manfaat pengembangan .....	5
E. Asumsi Pengembangan.....	6
F. Ruang Lingkup Pengembangan dan Keterbatasan.....	6
G. Spesifikasi Produk .....	7
H. Originalitas Penelitian .....	7
I. Definisi Operasional .....	11

J. Sistematika Pembahasan .....	12
<b>BAB II : KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>13</b>
A. Landasan Teori .....	13
1. Media Pembelajaran E-Komik .....	13
2. Motivasi Belajar .....	23
3. Pembelajaran Daring .....	27
4. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti .....	28
B. Kerangka Berfikir .....	32
<b>BAB III : METODE PENELITIAN .....</b>	<b>33</b>
A. Jenis Penelitian .....	33
B. Model Pengembangan .....	33
C. Prosedur Pengembangan .....	34
D. Uji Coba .....	34
1. Desain Uji Coba .....	37
2. Subyek Uji Coba .....	37
3. Jenis Data .....	37
4. Instrumen Pengumpulan Data.....	38
5. Teknis Analisis Data .....	39
<b>BAB IV : HASIL PENGEMBANGAN .....</b>	<b>44</b>
A. Penyajian Desain Pengembangan.....	44
B. Analisa Data dan Revisi .....	58
C. Uji Coba Lapangan.....	70
D. Uji T.....	73
<b>BAB V : PENUTUP .....</b>	<b>78</b>
A. Kesimpulan.....	78
B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut .....	79
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>80</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>82</b>

## مستخلص البحث

مهديّة. نور فطرى ٢٠٢١. تطوير وسائط التعلم الفكاهي الإلكتروني لزيادة دافع تعلم الطلاب في مواد التعلم عبر الإنترنت للتربية الدينية الإسلامية والأخلاق للفصل السابع من مدرسة متوسطة معارف باتو. قسم التربية الإسلامية، كلية العلوم التربية والتعليم، جامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم مالانج. المشريف: دكتور الحاج أجوس ميمون الماجستير.

بعد التعلم عبر الإنترنت بديلاً لمواصلة تنفيذ أنشطة التدريس والتعلم أثناء جائحة COVID-19. يتطلب هذا أن يكون المعلمون قادرين على التكيف مع الأشياء الجديدة وتقديم حلول للمشكلات التي يواجهها الطلاب. أحد التحديات التي تواجه التعلم عبر الإنترنت هو ملل الطلاب من المشاركة في أنشطة التدريس والتعلم. من خلال الفكاهي الإلكتروني، من المأمول أن يزداد دافع التعلم لدى الطلاب مرة أخرى وأن يكون له تأثير إيجابي على تحقيق مخرجات التعلم.

كانت أهداف هذه الدراسة هي: (١) إنتاج الفكاهي الإلكتروني كوسيلة تعليمية للتربية الدينية الإسلامية والأخلاق لطلاب الصف السابع من مدرسة متوسطة معارف باتو، (٢) لوصف جدوى الفكاهي الإلكتروني كوسيلة تعليمية للتربية الدينية الإسلامية والأخلاق لطلاب الصف السابع في مدرسة متوسطة معارف باتو، (٣) وصف الزيادة في الحافز التعليمي لطلاب الصف السابع في مدرسة متوسطة معارف باتو قبل وبعد استخدام الوسائط التعليمية الفكاهي الإلكتروني.

نوع البحث المستخدم هو البحث والتطوير (R&D). يشير نموذج التطوير المستخدم إلى نموذج تطوير ADDIE. كان موضوع الاختبار طلاب الصف السابع من مدرسة متوسطة معارف باتو.

تظهر نتائج المصادقة التي أجراها خبراء الإعلام وخبراء المواد وخبراء التعلم أن وسائط التعلم هذه صحيحة. متوسط نتيجة الخبراء الإعلامي 80٪، ومتوسط نتيجة خبراء المواد 92.5٪ ومتوسط نتيجة خبراء التعلم 97.5٪. تشير نتائج التجارب الميدانية في شكل نتائج الاختبار القبلي والبعدي إلى أن هذه الوسائط يمكن أن تزيد من دافع الطلاب على التعلم من خلال زيادة نتائج التعلم. يتضح هذا من خلال اختبار  $t$  يدوي بمستوى موافقة 0.05 والنتائج التي تم الحصول عليها هي حساب  $T > T$  جدول  $T$ ، أي  $4.376 < 2.042$ ، مما يعني رفض  $H_0$  وقبول  $H_1$ . بحيث توجد فروق في نتائج التعلم بين قبل وبعد استخدام وسائط التعلم الفكاهي الإلكتروني. بالإضافة إلى ذلك، بلغت نسبة استبيان تقييم الطلاب حول استخدام الوسائط التعليمية للفكاهي الإلكتروني 84.4٪. مما يعني أن المنتج الذي تم تطويره يتمتع بمستوى مؤهل للصلاحيّة ومناسب للاستخدام في التعلم.

## ABSTRAK

Mahdiyah, Nur Fitri. Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII di SMP Ma'arif Batu. Skripsi, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Dr. H. Agus Maimun, M.Pd

Pembelajaran daring yang menjadi salah satu alternatif untuk tetap melaksanakan kegiatan belajar mengajar di masa pandemi covid 19 ini. Hal ini menuntut guru harus bisa beradaptasi dengan hal baru dan memberikan solusi atas permasalahan yang dialami siswa. Salah satu tantangan yang dihadapi pada pembelajaran daring ini adalah kebosanan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Melalui E-Komik diharapkan motivasi belajar siswa dapat kembali meningkat dan memberikan dampak positif juga pada pencapaian hasil belajar.

Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) melahirkan produk E-Komik sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti siswa kelas VII SMP Maarif Batu (2) mendeskripsikan kelayakan dari E-Komik sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti siswa kelas VII SMP Maarif Batu (3) mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar siswa kelas VII SMP Ma'arif Batu antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran E-Komik

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model pengembangan ADDIE. Subjek uji coba adalah siswa kelas VII SMP Ma'arif Batu.

Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran menunjukkan media pembelajaran ini valid. Hasil rata-rata dari ahli media adalah sebesar 80%, hasil rata-rata dari ahli materi adalah sebesar 92,5% dan hasil rata-rata dari ahli pembelajaran adalah sebesar 97,5%. Adapun hasil uji coba lapangan berupa hasil pre-test dan post test menunjukkan bahwa media ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan meningkatnya hasil belajar. Hal ini dibuktikan dengan uji-t manual dengan taraf spesifikasi 0,05 dan diperoleh hasil  $T_{hitung} > T_{tabel}$  yaitu  $4,376 > 2,042$  artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Sehingga terdapat perbedaan hasil belajar antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran E-Komik. Selain itu angket penilaian siswa terhadap penggunaan media pembelajaran E-Komik sebesar 84,4%. yang artinya produk yang dikembangkan memiliki kualifikasi tingkat kevalidan dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Keyword : Pengembangan, E-Komik, Motivasi Belajar

## ABSTRACT

Mahdiyah, Nur Fitri. 2021 Development of E-Comic Learning Media to Improve Student Motivation in Online Learning for Islamic Religious Education and Morals for Class VII at SMP Ma'arif Batu. Thesis, Islamic Education Department, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Thesis Supervisor: Dr. H. Agus Maimun, M.Pd

Online learning is one alternative to continue to carry out teaching and learning activities during this COVID-19 pandemic. This requires teachers to be able to adapt to new things and provide solutions to problems experienced by students. One of the challenges faced in online learning is the boredom of students in participating in teaching and learning activities. Through E-Komik, it is hoped that students' learning motivation can increase again and have a positive impact on the achievement of learning outcomes.

The research aims to: (1) produce E-Comic Learning Media products as Islamic religious education subjects and manners learning media for seventh grade students of SMP Maarif Batu (2) describe the feasibility of E-Komik as PAI learning media and Budi Pekerti for seventh grade students of SMP Maarif Batu (3) describe the increase in learning motivation of seventh grade students of SMP Ma'arif Batu between before and after using the E-Comic learning media

The type of research used research and development (R&D). The development model used referred to the ADDIE development model. The test subjects were seventh grade students of SMP Ma'arif Batu.

The results of the validation carried out by media experts, material experts and learning experts show this learning media is valid. The average result of the media expert is 80%, the average result of the material expert is 92.5% and the average result of the learning expert is 97.5%. The results of field trials in the form of pre-test and post-test results indicate that this media can increase students' learning motivation by increasing learning outcomes. This is evidenced by the manual t-test with a specification level of 0.05 and the results obtained are  $T_{\text{count}} > T_{\text{table}}$ , namely  $4.376 > 2.042$ , meaning that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. So that there are differences in learning outcomes between before and after using the E-Comic learning media. In addition, the student assessment questionnaire on the use of E-Comic learning media was 84.4%. which means that the product developed has a qualification level of validity and is suitable for use in learning.

Keyword : Developmen, E-Comic, Student Motivation



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (UU Sisdiknas).<sup>1</sup> Pada dasarnya pendidikan bermaksud memberdayakan peserta didik dalam memberdayakan potensi dalam dirinya atau menumbuhkan kembangkan potensi-potensi kemanusiaannya, sehingga sasaran pendidikan adalah manusia itu sendiri.<sup>2</sup> Adapun komponen yang terdapat dalam pendidikan antara adalah sebagai berikut : Tujuan pendidikan, guru, peserta didik, materi, metode pembelajaran, media pembelajaran serta faktor administrasi dan finansial.<sup>3</sup>

Di era Pandemi Covid 19 ini, semua sektor tanpa terkecuali terkena dampak termasuk dalam sektor pendidikan. Kegiatan belajar mengajar tidak dapat dilakukan secara tatap muka demi memutus mata rantai penyebaran virus hal ini berdasarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19). Dalam surat edaran yang dikeluarkan oleh menteri pendidikan tersebut dijelaskan dalam poin dua mengenai Proses Belajar dari Rumah yakni

---

<sup>1</sup> Depdiknas.2003.Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional

<sup>2</sup> Neolaka Amos dkk . *Landasan Pendidikan Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup* (Depok: PT Kharisma Putra Utama, 2017 ) hal 15

<sup>3</sup> Ibid . hal 18

melalui pembelajaran daring.<sup>4</sup> Daring menurut KBBI Kemendikbud merupakan akronim dalam jaringan, terhubung melalui jejaring komputer, internet dan sebagainya. Proses pembelajaran daring dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) antara guru dengan peserta didik dilakukan dengan cara tidak bertatap muka secara langsung, tetapi dengan menggunakan internet dan platform yang dapat membantu proses pembelajaran. Dalam situasi pembelajaran seperti ini seorang guru diharuskan untuk melek teknologi sehingga dapat tetap menyampaikan pelajaran ditengah keterbatasan yang sedang terjadi. Selain itu variasi dalam kegiatan belajar sangatlah dibutuhkan agar informasi yang disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik oleh peserta didik, meminimalisir kebosanan dan kesulitan siswa dalam menerima dan memahami pelajaran sehingga mereka tetap mendapatkan pemahaman yang utuh.

Beberapa problem berupa kelemahan dan kekurangan dalam pembelajaran daring antara lain kurangnya interaksi antara pendidik dan peserta didik bahkan kurangnya interaksi antarsesama peserta didik, masalah ketepatan dan kecepatan pengiriman modul juga sering kurang tepat waktu, peserta didik yang tidak memiliki motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal dalam mengikuti serangkaian pembelajaran<sup>5</sup>. Untuk merealisasikan terpenuhinya tujuan belajar pada proses pembelajaran daring ini, perlu adanya inovasi untuk dapat mewujudkan tersedianya media pembelajaran yang dapat meningkatkan kembali motivasi belajar siswa, sehingga meskipun keadaan belum memungkinkan kegiatan belajar mengajar kembali normal, peserta didik tidaklah bosan dalam

---

<sup>4</sup> Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19), (<http://kemdikbud.go.id> 2020), diakses 5 Desember 2020

<sup>5</sup> Kharisma D, Denok S. 2020. Pengembangan Media dan Strategi Pembelajaran untuk Mengatasi Permasalahan Pembelajaran Jarak Jauh di Pandemi Covid 19. *Jurnal Guru Kita*, 4 (3), 51"58

mengikuti kegiatan belajar mengajar serta tidak sampai kehilangan semangat untuk belajar.

Media berasal dari bahasa latin dan merupakan jamak dari medium yang memiliki arti perantara. Sedangkan media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan pesan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Dari pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwasannya media pembelajaran merupakan wadah dari pesan, materi yang ingin disampaikan merupakan pesan pembelajaran serta tujuan yang ingin dicapai adalah tujuan pembelajaran.<sup>6</sup>

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti merupakan mata pelajaran keagamaan yang diberikan kepada siswa di setiap satuan pendidikan. Dalam struktur kurikulum mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti setara dengan mata pelajaran lain seperti Matematika, Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial dan lain sebagainya. Tujuan Pendidikan Agama Islam di sekolah diarahkan untuk menanamkan nilai nilai luhur yang diinternalisasikan ke dalam individu anak didik melalui proses pendidikan.<sup>7</sup> Ruang lingkup kajian pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti mencakup Aqidah Akhlak, Fiqih, Al-Quran Hadis dan Sejarah Kebudayaan Islam.

Pada penelitian ini, peneliti memilih tema Khulafaur Rosyidin sebagai materi yang akan dikembangkan dalam bentuk E-Komik. Latar belakang pemilihan tema Khulafaur Rosyidin yang terdapat pada kelas VII semester genap

---

<sup>6</sup> Susilana, Rudi & Riyana , Cepi , *Media Pembelajaran , Hakikat,Pengembangan,Pemanfaatan dan Penilaian* (Bandung : PT Wacana Prima , 2009 ) hal 7

<sup>7</sup> Suti'ah, *Pengembangan Model Pembelajaran PAI* (Sidoarjo : Nizamia Learning Center, 2018) hal 11

ini adalah karena pada materi tersebut terdapat contoh pemimpin hebat dalam Islam penerus perjuangan Nabi Muhammad, yakni dalam bidang pemerintahan sebagai kepala negara dan pemimpin umat. Adapun tugas kenabian Nabi Muhammad tidak bisa tergantikan. Khulafaur Rosyidin terdiri dari Sahabat Abu Bakar As-Shiddiq, sahabat Umar bin Khattab, sahabat Usman bin Affan dan Sahabat Ali bin Abi Tholib. Selain itu dalam materi Khulafaur Rosyidin juga terkandung nilai-nilai budi pekerti teladan para khalifah yang perlu untuk dipahami oleh siswa.

Adapun lokasi yang dipilih oleh peneliti dalam penelitian ini adalah SMP Ma'arif Batu yang terletak di Jalan Oro-Oro Ombo - Kecamatan Batu - Kota Batu. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, dalam praktek kegiatan belajar mengajar secara daring ini penyampaian materi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Ma'arif Batu dilakukan dengan cara pengiriman materi oleh guru dan penggunaan metode ceramah yang dilaksanakan via media conference berupa Microsoft Teams. Microsoft Teams merupakan sebuah platform komunikasi dan kolaborasi terpadu yang menggabungkan fitur percakapan kerja, rapat video, penyimpanan berkas, dan integrasi aplikasi yang resmi diluncurkan oleh Microsoft pada tanggal 14 Maret 2017. Menurut Ibu Sholihah selaku Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VII SMP Ma'arif Batu, siswa sudah mulai tampak bosan dengan kegiatan belajar mengajar secara daring ini. Beliau sangat menyayangkan karena mulai nampak adanya penurunan motivasi belajar para peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar yang jika berlanjut untuk waktu yang lama, akan berdampak pada kegiatan belajar mengajar di semester berikutnya.

Berdasarkan paparan di atas peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran E-Komik untuk membantu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. E-Komik merupakan komik elektronik atau komik digital. Komik merupakan bentuk komunikasi visual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Kolaborasi teks dan gambar yang dirangkai menjadi alur cerita adalah kekuatan komik. Gambar membuat cerita mudah diserap, teks menjadikan komik mudah dimengerti dan alur cerita membuat pesan atau informasi yang ingin disampaikan akan mudah diikuti dan diingat.<sup>8</sup> Media pembelajaran E-Komik yang dikembangkan berisi materi pelajaran yang berfokus pada bab Khulafaur Rosyidin. E-Komik dapat diakses melalui link yang dibagikan saat pelajaran berlangsung. Peserta didik dapat mendownload untuk menyimpannya sehingga mereka dapat membacanya kembali di lain waktu. Selain memuat materi dalam bentuk cerita, juga terdapat latihan soal sebagai bentuk penguatan pemahaman dan evaluasi bagi peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti melakukan penelitian dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII SMP Ma’arif Batu “

## **B. Rumusan Masalah**

---

<sup>8</sup> Maharsi,Indiria , *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas* , ( Yogyakarta : Kata Buku , 2011 ) hal 7

1. Bagaimana pengembangan E-Komik sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti siswa kelas VII SMP Maarif Batu?
2. Bagaimana kelayakan E-Komik sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti siswa kelas VII SMP Maarif Batu?
3. Bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa kelas VII SMP Ma'arif Batu antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran E-Komik?

### **C. Tujuan Pengembangan**

1. Untuk melahirkan produk E-Komik sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti siswa kelas VII SMP Maarif Batu
2. Untuk mendeskripsikan kelayakan dari E-Komik sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti siswa kelas VII SMP Maarif Batu
3. Untuk mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar siswa kelas VII SMP Ma'arif Batu antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran E-Komik

### **D. Manfaat pengembangan**

1. Manfaat Teoritis

Produk atau hasil dari pengembangan penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti yang ingin mengembangkan produk yang serupa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Media Pembelajaran E-Komik ini dapat dijadikan oleh guru sebagai salah satu referensi untuk mengembangkan media pembelajaran pada

mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan mata pelajaran lainnya guna meningkatkan motivasi belajar siswa.

b. Bagi Siswa

Media Pembelajaran E-Komik dapat menarik perhatian siswa dengan gambar dan warna yang materi yang dikemas semenarik mungkin sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti bab Khulafaur Rosyidin.

c. Bagi Mahasiswa atau Peneliti Lain

Media Pembelajaran E-Komik bagi mahasiswa atau peneliti lain dapat dijadikan sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran dengan mata pelajaran yang lain sebagai salah satu bentuk sumbangsih dan inovasi dalam dunia pendidikan.

### **E. Asumsi Pengembangan**

1. Pengembangan bahan ajar E-Komik bab Khulafaur Rosyidin ini di desain dengan desain yang menarik namun tetap memperhatikan isi atau materi yang terkandung di dalamnya sehingga diasumsikan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi.
2. Gambar yang menarik dan materi yang dikemas secara menarik pada E-Komik bab Khulafaur Rosyidin akan meningkatkan motivasi belajar siswa .
3. Siswa lebih suka membaca cerita bergambar daripada membaca buku yang hanya berisi narasi, karena mereka dapat menyaksikan gambar dalam E-Komik sebagai wujud konkrit dari materi yang sedang dipelajari.

### **F. Ruang Lingkup Pengembangan dan Keterbatasan**



## **1. Ruang Lingkup**

- 1.1 Peneliti mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk E-Komik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa
- 2.1 Media Pembelajaran E-Komik yang dikembangkan adalah pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas VII Semester Genap Bab Khulafaur Rosyidin

## **2. Keterbatasan**

- 1.1 Penelitian ini teebatas pada tahap uji coba pengembangan produk E-Komik kelas VII SMP Ma'arif Batu

## **G. Spesifikasi Produk**

Produk Pengembangan Media Pembelajaran berbentuk E-Komik ini merupakan mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas VII Semester Genap Bab Khulafaur Rosyidin, spesifikasinya adalah sebagai berikut :

1. Media Pembelajaran E-Komik pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti Semester Genap Bab Khulafaur Rosyidin meliputi :
  - a. Biografi, prestasi dan sifat yang patut diteladani dari Sahabat Abu Bakar As-Shiddiq
  - b. Biografi, prestasi dan sifat yang patut diteladani dari Sahabat Umar bin Khattab
  - c. Biografi, prestasi dan sifat yang patut diteladani dari Sahabat Utsman bin Affan
  - d. Biografi, prestasi dan sifat yang patut diteladani dari Sahabat Ali bin Abi Thalib

2. Cover dan judul didesain menarik disertai dengan jenjang dan bab yang termuat dalam E-Komik untuk memperjelas penyampaian informasi .
3. Gambar dalam media pembelajaran E-Komik didesain dengan penuh warna dan materi dikemas secara menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa
4. Terdapat latihan soal sebagai bentuk penguatan materi dan evaluasi pembelajaran.

#### **H. Originalitas Penelitian**

Originalitas penelitian disajikan untuk mengetahui perbedaan dan persamaan bidang kajian yang diteliti antara peneliti dengan peneliti sebelumnya. Hal ini bertujuan untuk menghindari pengulangan pembahasan atas hal yang sama. Berikut merupakan penjelasan terkait skripsi terdahulu:

1. Nurul Chusna, dengan judul penelitian: *Pengembangan E-Komik sebagai Media Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Siswa Kelas VII SMPN Porong*. Merupakan skripsi salah satu mahasiswa jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim berfokus pada pengembangan E-Komik sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas VII SMPN Porong. Sedangkan peneliti selain fokus pada pengembangan E-Komik sebagai media pembelajaran, juga untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui media pembelajaran E-Komik.
2. Ainiatul Malichah, dengan judul penelitian: *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sains Berbasis Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Gaya dan Perubahannya Kelas V MI Darul*

*Muwahhidin Mojokerto*. Merupakan skripsi salah satu mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim berfokus pada pengembangan Komik Sains Berbasis Inkuiri Tembiring di Kelas V MI Darul Muwahiddin Mojokerto untuk meningkatkan pemahaman konsep. Sedangkan peneliti fokus pada pengembangan E-Komik sebagai media pembelajaran dan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik .

3. Khusnul Khotimah, dengan judul penelitian: *Pengembangan Media E-Komik untuk meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Kelas V B SDN Bojong Salaman 01 Semarang*. Merupakan Skripsi salah satu mahasiswa Universitas Negeri Semarang yang berfokus pada Pengembangan Media E-Komik untuk meningkatkan Hasil Belajar IPS. Sedangkan peneliti focus pada pengembangan E-Komik sebagai media pembelajaran dan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

**Tabel 1.1**  
**Originalitas Penelitian**

No	Nama Peneliti , Judul, Bentuk (Skripsi/ Tesis/ Jurnal/ dll), Penerbit dan tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Nurul Chusna , <i>Pengembangan E-Komik sebagai Media Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Siswa Kelas VII SMPN Porong</i> . Skripsi , UIN Maulana Malik Ibrahim , 2015	Persamaan dari apa yang dikaji oleh peneliti dan Nurul Chusna adalah keduanya menggunakan jenis penelitian dan pengembangan ( Research and Developmen ) dan sama sama	Perbedaan dari kedua penelitian ini adalah Nurul Chusna mengembangkan E-Komik sebagai Media Pembelajaran Sedang peneliti mengembangkan media pembelajaran E-	Skripsi dari Nurul Chusna fokus pada pengembangan E-Komik sebagai media pembelajaran , sedang peneliti mengembangkan media pembelajaran E-Komik untuk

		mengembangkan media pembelajaran berupa E-Komik	Komik untuk meningkatkan motivasi belajar.	meningkatkan motivasi belajar.
2.	Ainiatul Malichah, <i>Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sains Berbasis Inkuiri Tembiring untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Gaya dan Perubahannya Kelas V MI Darul Muwahhidin Mojokerto</i> Skripsi, UIN Maulana Malik Ibrahim, 2016	Persamaan dari apa yang dikaji oleh peneliti dan Ainiatul Malichah adalah keduanya menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (Research and Developmen) dalam mengembangkan media E-Komik dalam proses pembelajaran	Perbedaan dari kedua penelitian ini adalah Ainiatul Malichah menghasilkan produk berupa komik dan mengembangkan komik untuk meningkatkan pemahaman konsep pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Sedangkan peneliti menghasilkan E-Komik dan mengembangkan media pembelajaran E-Komik untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti	Skripsi Ainiyatul Malichah menghasilkan komik dan mengembangkan komik untuk meningkatkan pemahaman konsep. sedang peneliti menghasilkan media pembelajaran E-Komik dan mengembangkannya untuk meningkatkan motivasi belajar.
3.	Khusnul Khotimah, <i>Pengembangan Media E-Komik untuk meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Kelas V B SDN Bojong Salaman 01 Semarang</i> Universitas Negeri Semarang, 2016	Persamaan kajian dari Khusnul Khotimah dan Peneliti adalah sama sama menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D) serta menghasilkan produk berupa E-Komik	Perbedaan dari keduanya adalah fungsi dari pengembangan dalam skripsi Khusnul Khotimah adalah untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS, sedangkan penulis berfokus pada peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran	Fokus penelitian Khusnul Khotimah adalah menghasilkan produk yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS, sedang peneliti berfokus pada peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI

			Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	
--	--	--	---	--

## I. Definisi Operasional

Definisi operasional ini dimaksudkan agar tidak ada kesalahpahaman pengertian dalam memahami judul, oleh karena itu penulis mendefinisikan istilah istilah kunci yang ada dalam penelitian sebagai berikut :

### 1. Pengembangan :

Merupakan suatu proses untuk mengembangkan suatu produk yang memenuhi standart untuk dapat digunakan (layak pakai) yang telah melalui proses validasi oleh validator dan tahap uji coba.

### 2. Media Pembelajaran E-Komik

Media merupakan penyalur atau perantara. Media pembelajaran E-Komik merupakan alat penyalur pesan yang berisi materi pelajaran yang dikemas dalam bentuk komik digital. E-Komik atau komik digital memuat kolaborasi antara teks dan gambar yang dirangkai menjadi alur cerita dengan desain dan perpaduan warna yang menarik serta mudah dipahami oleh peserta didik.

### 3. Pembelajaran Daring

Merupakan salah satu bentuk pembelajaran jarak jauh (PJJ) dengan memanfaatkan internet dan platform yang dapat menunjang proses pembelajaran.

### 4. Motivasi Belajar

Merupakan sesuatu yang menggerakkan dan mendorong siswa untuk belajar dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Motivasi

belajar terdiri dari motivasi belajar intristik (dari dalam diri siswa) dan motivasi belajar ekstrinsik (motivasi tersebut muncul sebab rangsangan dari luar).

#### 5. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Merupakan mata pelajaran yang menjelaskan perihal ajaran agama islam dan bagaimana kita berperilaku sesuai etika yang telah ditetapkan. Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti didalamnya mencakup materi Fiqh, Aqidah, Sejarah Kebudayaan Islam dan Al-Quran Hadis secara *ijmali* atau global.

### J. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika pembahasan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Bab I** : Pendahuluan, merupakan bagian dari awal skripsi yang menguraikan Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Pengembangan, Manfaat pengembangan, Asumsi Pengembangan, Ruang Lingkup Pengembangan dan Keterbatasan, Spesifikasi Produk, Originalitas Penelitian, Definisi Operasional, dan Sistematika Pembahasan

**Bab II** : Kajian Pustaka merupakan bagian dari skripsi yang berisi teori yang mendasari penelitian tersebut. Dalam penelitian ini kajian pustaka meliputi: Pengertian Media pembelajaran E-Komik, Motivasi belajar siswa, Pembelajaran Daring dan Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

**Bab III** : Metode Penelitian, pada bab ini berisi metode yang digunakan dalam melakukan penelitian yang meliputi: model pengembangan, prosedur pengembangan dan uji coba produk.

**Bab IV** : Hasil pengembangan dan Pembahasan

**Bab V** : Penutup



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Landasan Teori

Agar dalam pemahaman penelitian ini tidak menimbulkan kesalahan dalam penafsiran ataupun kesalahan dalam pemahaman atas istilah istilah yang digunakan, maka berikut penjelasan dari beberapa istilah tersebut:

##### 1. Media Pembelajaran E-Komik

###### a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin yang merupakan jamak dari kata medium yang secara etimologi memiliki arti perantara atau pengantar. Kata media dalam bahasa Arab disebut dengan wasilah. *Association for Education and Communication Technology* (AECT) mendefinisikan media merupakan segala bentuk yang digunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *National Education Association* (NEA) mendefinisikan media pembelajaran sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dan dapat mempengaruhi efektivitas program intruksional.<sup>9</sup>

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.<sup>10</sup> Arti dari pembelajaran sendiri adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar, artinya terdapat suatu proses penyampaian makna didalamnya. Adapun

---

<sup>9</sup> Basyiruddin Usman, Asnawir, *Media Pembelajaran* ( Jakarta : Ciputat Pers, Juni 2002 ) hal 11

<sup>10</sup> Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran* , ( Yogyakarta : Safiria Insania Press , 2009 ) hal 3

beberapa pendapat ahli mengenai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

a) Menurut Oemar Hamalik :

Media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.<sup>11</sup>

b) Menurut Briggs :

Secara sederhana ia mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta dapat merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar.<sup>12</sup>

c) Menurut Heinich :

Media pembelajaran adalah media yang mengandung pesan pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud maksud pengajaran.<sup>13</sup>

Dari berbagai penjelasan mengenai media pembelajaran dapat kita tarik kesimpulan bahwasannya media pembelajaran adalah media atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan berupa isi dari pelajaran sehingga tercapainya tujuan dari pelaksanaan pembelajaran tersebut. Dalam kegiatan belajar mengajar, pemanfaatan dan pengaplikasian media pembelajaran

---

<sup>11</sup> Oemar Hamalik , *Media Pendidikan* (Bandung : Citra Aditya , 1989 ) hal 12

<sup>12</sup> Ibrahim dkk, *Perencanaan Pengajaran* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya , 2001) hal 112

<sup>13</sup> Arsyad , Azhar , *Media Pembelajaran Edisi 1* ( Jakarta : PT Raja Grafindo Persada , 2002 ) hal 4

menjadi salah satu hal penting dalam tercapainya tujuan pembelajaran, salah satunya yaitu agar isi atau materi pembelajaran yang diberikan oleh guru dapat tersampaikan dan dicerna dengan baik oleh peserta didik sehingga peserta didik dapat memperoleh suatu pemahaman yang utuh atas materi yang dipelajarinya.

#### b. Klasifikasi Media Pembelajaran

Klasifikasi media pembelajaran merupakan pengelompokkan media pembelajaran yang ditinjau dari beberapa aspek. Sedangkan tujuan pengklasifikasian media pembelajaran itu sendiri adalah untuk mempermudah dalam pemilihan media yang sesuai dengan kondisi kelas. Adapun dasar pengklasifikasian media pembelajaran yakni dilihat dari tujuan pemakaian dan karakteristik jenis media. Berikut klasifikasi dan macam media pembelajaran ditinjau dari beberapa sudut pandang<sup>14</sup> :

**Tabel 2.1**

#### **Klasifikasi Media Pembelajaran**

No	Sudut pandang		Pengertian	Contoh
1.	Sifat Media	Media auditiv	Media yang hanya dapat didengarkan saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara	1. Radio 2. Rekaman Suara
		Media visual	Media yang hanya dapat dilihat saja, serta tidak mengandung unsur suara	1. Film slide 2. Gambar 3. Foto dsb
		Media audio visual	Media yang selain mengandung unsur suara, juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat	1. Rekaman video 2. Film dsb

<sup>14</sup> Wina Sanjaya , *Perencanaan dan Sistem Desain Pembelajaran* , ( Jakarta : Prenada Media Group ,2008 ) Hal 211

2.	Kemampuan Jangkauan	Media dengan daya liput luas	Media ini memiliki daya liput luas dan serentak, tanpa harus menggunakan ruangan khusus	1. Televisi 2. Radio
		Media dengan daya liput terbatas	Media ini memiliki daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu	1. Film slide 2. Film , video
3.	Teknik pemakaian	Media yang diproyeksikan	Media yang memerlukan alat proyeksi khusus dalam penggunaannya	1. Film 2. Slide 3. Film strip
		Media yang tidak diproyeksikan	Media yang tidak memerlukan alat proyeksi khusus dalam penggunaannya	1. Gambar 2. Radio 3. Foto dsb

### c. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran

Dalam penggunaan media pembelajaran terdapat beberapa tinjauan tentang landasan penggunaannya, antara lain landasan filosofis, landasan psikologis, landasan teknologis dan landasan empiris.<sup>15</sup>

**Tabel 2.2**  
**Landasan Penggunaan Media Pembelajaran**

No	Landasan	Pengertian
1.	Landasan Filosofis	Dalam pelaksanaan pembelajaran, peserta didik adalah suatu kesatuan yang pada dasarnya memiliki kepribadian, karakteristik dan gaya belajar yang beragam. Maka dalam penggunaan media pembelajaran guru seyoganya juga menggunakan pendekatan yang humanis.
2.	Landasan Psikologis	Dalam kajian psikologi disebutkan bahwasannya anak akan lebih mudah mempelajari hal yang konkrit daripada sesuatu yang abstrak. Sehingga dalam proses pembelajaran pemanfaatan media pembelajaran berperan penting dalam proses visualisasi.
3.	Landasan Teknologis	Pengertian teknologi pembelajaran : Teori dan praktek perancangan, pengembangan, penerapan, pengelolaan dan penilaian proses dan

<sup>15</sup> Daryanto , *Media Pembelajaran* , (Yogyakarta : Gava Media ,2010 ) hal 12

		sumber jadi. Sehingga dapat dipahami dalam landasan teknologis ini: adanya proses kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari cara pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi dan mengelola pemecahan masalah masalah dalam situasi di mana dalam kegiatan pembelajaran tersebut mempunyai tujuan yang terkontrol.
4.	Landasan Empiris	<p>Adanya temuan penelitian yang menunjukkan bahwasannya terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik belajar siswa dalam menentukan hasil belajar siswa.</p> <p>Maknanya adalah siswa akan mendapatkan keuntungan dan kepuasan ketika ia belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik atau gaya belajar yang dimilikinya, sehingga dalam pemilihan media pembelajaran hendaknya bukan atas dasar kesukaan guru, namun guru juga harus memperhatikan beberapa hal yakni :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.) Kesesuaian media pembelajaran dengan karakteristik peserta didik</li> <li>2.) Kesesuaian media pembelajaran dengan materi pelajaran</li> <li>3.) Kesesuaian dengan karakteristik media itu sendiri</li> </ol>

d. Manfaat Media Pembelajaran :

Menurut Wina Sanjaya, salah satu fungsi media pembelajaran adalah fungsi motivasi, dimana pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistic saja, namun juga namun juga memudahkan siswa untuk mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah siswa untuk belajar.<sup>16</sup> Adapun manfaat yang diperoleh dari penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar antara lain:

<sup>16</sup> Sanjaya, Wina, Media Komunikasi Pembelajaran (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014), 73-75.

- a) Pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- b) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran dengan baik
- c) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan dan pengajar tidak kehabisan tenaga
- d) Pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.<sup>17</sup>

Adapun beberapa tujuan penggunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut<sup>18</sup> :

1. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga merangsang minat peserta didik untuk belajar
2. Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam bidang teknologi
3. Menciptakan situasi belajar yang tidak mudah dilupakan oleh peserta didik
4. Untuk mewujudkan situasi belajar yang efektif
5. Untuk memberikan motivasi belajar terhadap peserta didik

---

<sup>17</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rivai , *Media Pembelajaran ( Penggunaan dan Pembuatannya )* , (Bandung : CV Sinar Baru , 1991 ) hal 2

<sup>18</sup> Ramen A Purba dkk, *Pengantar Media Pembelajaran* (Jakarta : Yayasan Kita Menulis, 2020) hal 30

e. Pengertian E-Komik

Pada awalnya, komik diciptakan bukanlah untuk kegiatan pembelajaran, namun untuk kepentingan hiburan. Komik sendiri merupakan bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca.<sup>19</sup> Dalam KBBI Komik memiliki pengertian cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Menurut Waluyanto media komik merupakan bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan lebih mudah dimengerti karena terdiri dari gambar dan tulisan yang dirangkai dalam alur cerita sehingga mudah dipahami.<sup>20</sup>

Dari beberapa pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwasannya komik merupakan salah satu bentuk media komunikasi visual yang di dalamnya memuat kolaborasi antara gambar dan teks yang dipadukan dengan warna yang menarik serta memiliki alur yang mudah dipahami dan pada masa sekarang komik tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, namun juga berfungsi sebagai salah satu media pembelajaran.

Seiring dengan berkembangnya teknologi, komik pun berkembang pesat. Saat ini komik tidak hanya ditemukan dalam bentuk cetak, namun juga dalam bentuk digital. Komik digital ini masyhur dengan sebutan E-Komik

---

<sup>19</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta : Gava Media, 2010) hal 127

<sup>20</sup> Waluyanto, H.D. 2005. Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran : Jurnal Nirmala, 07 (1),

(Elektronik Komik). Pada dasarnya, esensi dari komik dan E-komik adalah sama, hanya berbeda dalam hal pendistribusian saja. Komik didistribusikan melalui media cetak, sedangkan E-Komik dapat diakses hanya dengan memanfaatkan jaringan internet. Salah satu bentuk komik digital yang sangat diminati pembacanya adalah webtoon. Dengan platform digital tersebut, akan dapat menjangkau banyak pembaca lebih luas serta membuat minat terhadap E-Komik menjadi lebih besar. Aplikasi yang dapat diunduh secara gratis dan hanya dengan bermodalkan internet, pembaca dapat menikmati E-komik dengan mudah kapanpun dan dimanapun ia berada.

Media komik pada dasarnya membantu mendorong para siswa dan dapat membangkitkan minatnya pada pembelajaran. Membantu mereka dalam mengembangkan kemampuan berbahasa, kegiatan seni dan pernyataan kreatif dalam bercerita, dramatisasi, bacaan, penulisan, melukis, menggambar serta membantu mereka menafsirkan dan mengingat isi materi bacaan dari buku teks.<sup>21</sup>

f. Jenis - Jenis Komik

Komik yang sering kita baca tidak hanya terdiri dari satu jenis yang sama, karena pada dasarnya komik terdiri dari beberapa jenis. Berikut beberapa jenis komik yang dikemukakan oleh Ignas:<sup>22</sup>

- a) Komik Kartun: yakni komik yang isinya hanya satu tampilan. Biasanya mengandung kritikan, sindiran, humor dan tulisannya dapat menampilkan sesuatu yang jelas

---

<sup>21</sup> Sudjana, N. & Rivai, A. (2005). Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

<sup>22</sup> Cahyana N & Marlina, 2018, *Pembuatan Buku Komik Panduan Perpustakaan di Perpustakaan daerah Kota Padang Panjang*, Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan ,Vol 7, No 1 , 2018



- b) Komik Strip: yakni komik yang berisi peggalan gambar yang disatukan menjadi alur cerita
- c) Komik Tahunan: yakni komik yang terbit tiap satu tahun sekali
- d) Komik Online: yakni dengan adanya situs web setiap pengguna internet dapat mengakses dan membacanya
- e) Buku Komik: Yakni gambar yang dikemas menjadi sebuah buku
- f) Komik Ringan: Merupakan hasil karya sendiri yang di fotocopy dan dijilid menjadi sebuah buku komik
- g) Buku Intruksi dalam Format Komik: Biasanya digunakan dalam media pembelajaran, contohnya yakni komik panduan wudhu dll.

## **2. Motivasi Belajar**

### **a. Pengertian Motivasi Belajar**

Motivasi merupakan salah satu hal yang harus dimiliki oleh setiap individu, karena esensi dari motivasi itu sendiri adalah menggerakkan setiap individu untuk mau bergerak dan berbuat sesuatu untuk mencapai tujuan. Secara etimologi, motivasi berasal dari kata *movore* yang berarti gerak atau dorongan untuk bergerak.<sup>23</sup> Menurut Mc.Donald yang dikutip oleh Sardiman, pengertian motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "*feeling*" dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.<sup>24</sup> Berdasarkan apa yang telah dikemukakan oleh Mc.Donald tersebut mengenai arti dari motivasi, dapat kita pahami terdapat tiga elemen penting terkait motivasi yakni:

<sup>23</sup> Purwa Atmaja Prawira , *Psikologi Pendidikan dalam Prespektif Baru* (Yogyakarta : Ar-Ruz Media, 2014) hal 319

<sup>24</sup> Sardiman A.M , *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* ( Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2004 )

- a) Motivasi mengawali terjadinya perubahan energy pada diri setiap individu
- b) Motivasi ditandai dengan munculnya rasa oleh seseorang
- c) Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan yang hendak dicapai

Adapun pengertian dari motivasi belajar adalah adanya dorongan psikologis seseorang yang melakukan suatu tindakan untuk mencapai tujuan dalam proses pembelajaran. Menurut Winkel, motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, kelangsungan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar demi mencapai suatu tujuan. Motivasi belajar memegang peranan penting dalam memberikan gairah atau semangat belajar, sehingga siswa yang bermotivasi kuat memiliki energi banyak untuk kegiatan belajar.<sup>25</sup>

#### b. Fungsi Motivasi Belajar

Fungsi motivasi belajar adalah fungsi atau kegunaan dari adanya motivasi dalam diri seseorang dalam proses pembelajaran. Menurut Wina Sanjaya terdapat dua fungsi motivasi belajar dalam proses pembelajaran yaitu: <sup>26</sup>

- a) Mendorong peserta didik untuk beraktivitas

Beberapa contoh dari fungsi motivasi belajar untuk mendorong peserta didik untuk beraktivitas antara lain: peserta didik termotivasi dan berkeinginan untuk selalu memahami materi yang diberikan oleh guru, peserta didik bersemangat dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru tepat waktu dll.

---

<sup>25</sup> W.S Winkel , *Psikologi Pengajaran* ( Jakarta : Grasindo, 1991 ) hal 150

<sup>26</sup> Sanjaya, Wina , *Kurikulum dan Pembelajaran , Teori dan Praktek Pengembangan Kurikulum KTSP* ,  
( Jakarta : Kencana , 2010 )

b) Sebagai pengarah

Adapun maksud dari fungsi motivasi belajar sebagai pengarah adalah saat peserta didik memiliki motivasi yang baik dalam belajar, maka peserta didik akan menunjukkan hasil yang baik pula.

Adapun menurut Winarsih terdapat tiga fungsi dari motivasi belajar yakni: Sebagai penggerak atau motor yang mendorong manusia untuk berbuat, menentukan arah perbuatan yang ingin dicapai dan untuk menyeleksi perbuatan, artinya sehingga individu dapat menentukan perbuatan apa yang harus dikerjakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Berdasarkan beberapa pendapat di tersebut, dapat kita tarik kesimpulan bahwasannya fungsi dari motivasi belajar tidak hanya sebagai penggerak, namun juga sebagai penentu arah dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan dan untuk dapat menyeleksi perbuatan dalam artian untuk menentukan perbuatan apa yang harus dikerjakan untuk mencapai tujuan.

c. Indikator Motivasi Belajar

Dalam bukunya yang berjudul teori motivasi dan pengukurannya, Hamzah Uno menyebutkan bahwasannya indikator motivasi belajar dapat diklarifikasikan sebagai berikut :<sup>27</sup>

1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil : Hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam belajar dan kegiatan sehari-hari pada umumnya disebut motif berprestasi. Motif berprestasi merupakan motif untuk berhasil dalam melakukan pekerjaan atau disebut juga motif memperoleh

---

<sup>27</sup> Hamzah B. Uno, *Teori motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hlm. 23

kesempurnaan. Salah satu ciri orang yang memiliki motif prestasi tinggi adalah selalu berusaha menyelesaikan tugasnya secara tuntas tanpa menunda nunda dalam mengerjakan.

2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar : Dorongan dan kebutuhan dalam belajar biasanya muncul sebab faktor ekstrinsik yang bersumber dari kekhawatiran akan kegagalan. Contoh dari adanya dorongan dan kebutuhan belajar adalah penyelesaian seluruh tugas untuk terhindar dari hukuman guru, rasa malu terhadap teman saat tidak mengerjakan, takut mendapatkan marah dari orang tua saat tidak mengerjakan dan lain sebagainya.
3. Adanya harapan dan cita - cita masa depan : Harapan didasari oleh keyakinan bahwa orang dipengaruhi oleh gambaran dari hasil tindakan. Contohnya adalah saat seseorang menginginkan juara kelas, maka ia akan rajin belajar karena mereka menganggap dengan rajin belajar maka ia kan dapat menjadi juara kelas.
4. Adanya penghargaan dalam belajar : pernyataan verbal atau dapat juga berupa penghargaan atas perilaku baik dan hasil belajar siswa merupakan salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan motivasi siswa.
5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar : Dalam kegiatan belajar mengajar kejenuhan siswa salah satunya disebabkan oleh metode pengajaran guru yang terkesan monoton dan masih kurang memanfaatkan media pembelajaran sehingga perlu adanya kegiatan yang

menarik seperti melibatkan siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dalam forum diskusi dan lain sebagainya.

6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan siswa belajar dengan baik.

Indikator di atas merupakan beberapa bentuk unsur pendukung siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku baik melalui dorongan internal dan eksternal yang merupakan hakikat dari motivasi belajar. Adapun cara yang dapat dilakukan untuk mengukur motivasi belajar yakni : Tes, kuisioner dan pengamatan perilaku.

### **3. Pembelajaran Daring**

Pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan salah satu bentuk dari Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) sendiri merupakan kebalikan dari Pembelajaran Konvensional atau pembelajarn secara tatap muka. Menurut Moore, Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) adalah metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada pembelajar untuk belajar secara terpisah dari kegiatan mengajar pengajar, sehingga komunikasi antara pembelajar dan pengajar harus dilakukan dengan bantuan media, seperti media cetak, media elektronik, mekanis, dan peralatan lainnya.<sup>28</sup> Berdasarkan pengertian tersebut, dapat kita simpulkan beberapa batasan yang dikemukakan oleh Moore mengenai Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) adalah terpisahnya pembelajar (peserta didik) dengan pengajar (guru) dalam proses pembelajarann dan digunakannya media sebagai saran komunikasi antara pembelajar dan pengajar.

---

<sup>28</sup> Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* , (Bandung : Alfabeta , 2009) hal 19

**Tabel 2.3**  
**Bentuk Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) :**

	Daring	Luring
Pengertian	Pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka secara langsung, tetapi dengan menggunakan internet dan platform yang dapat membantu proses pembelajaran .	Pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka secara langsung, tetapi dengan menggunakan media lain tanpa menggunakan internet .
Media yang digunakan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Internet</li> <li>2. Platform yang membantu proses pembelajaran, antara lain : Rumah Belajar, Ruang guru, Zenius, Sekolahmu, Kelas Pintar dsb</li> <li>3. Aplikasi yang dapat membantu proses pembelajaran, antara lain: whatsapp, zoom, edmodo, google meet dsb</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Televisi, seperti program belajar di rumah dalam channel TVRI</li> <li>2. Radio, seperti dengan cara memanfaatkan fasilitas studio radio yang ada di sekolah</li> <li>3. Media cetak: modul belajar , Lembar Kerja Siswa (LKS)</li> </ol>

#### **4. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti**

##### **a. Pengertian Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti**

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti merupakan suatu pembelajaran yang dilakukan seseorang atau instansi pendidikan yang memberikan materi tentang agama islam kepada baik dari segi materi akademis maupun dari segi praktik yang dapat dilakukan sehari hari. Tujuan dari mempelajari Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah untuk memahami kandungan ajaran agama Islam serta tatacara dalam mengamalkannya dalam kehidupan sehari hari. Dalam pembelajarannya, untuk setiap jenjang memiliki porsi kompetensi dan materi masing masing.

##### **b. Karakteristik Mata Pelajaran PAI di SMP**

Setiap mata pelajaran memiliki karakteristik atau ciri khas yang menjadi pembeda antara mata pelajaran satu dengan yang lain. Berikut karakteristik mata pelajaran PAI di Sekolah Menengah Pertama (SMP) :

1. PAI merupakan mata pelajaran yang dikembangkan dari ajaran-ajaran pokok atau dasar yang terdapat dalam Agama Islam, sehingga PAI merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari ajaran Islam.
2. Ditinjau dari segi muatan pendidikannya, PAI merupakan mata pelajaran pokok yang menjadi satu komponen yang tidak dapat dipisahkan dengan mata pelajaran lain yang bertujuan untuk mengembangkan moral dan kepribadian peserta didik.
3. Tujuan diberikannya mata pelajaran PAI di SMP adalah untuk terbentuknya peserta didik yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT, berbudi pekerti yang luhur (berakhlak mulia) dan memiliki pengetahuan cukup tentang Islam.
4. PAI adalah mata pelajaran yang tidak hanya mengantarkan peserta didik untuk dapat menguasai berbagai kajian keislaman, namun juga mampu untuk mengamalkan dalam kehidupan sehari-hari di tengah-tengah masyarakat.
5. Secara umum mata pelajaran PAI didasarkan pada ketentuan-ketentuan yang ada pada dua sumber pokok ajaran Islam yaitu Al-Quran dan As-Sunah
6. Prinsip-prinsip dasar PAI tertuang dalam ketiga kerangka dasar ajaran Islam yaitu Aqidah, Syari'ah dan Akhlak.

7. Tujuan akhir dari mata pelajaran PAI di SMP adalah terbentuknya peserta didik yang memiliki akhlaq mulia (berbudi pekerti luhur).<sup>29</sup>

c. Materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Dalam pengklasifikasiannya, terdapat lima aspek kajian materi pokok Pendidikan Agama Islam sesuai dengan Pedoman Pengembangan Silabus Berbasis Kompetensi Sekolah Menengah Pertama:

1. Aspek Al-Quran dan Hadist

Dalam aspek ini, menjelaskan beberapa ayat dalam Al-Quran dan sekaligus juga menjelaskan beberapa hukum bacaannya yang terkait dengan ilmu tajwid dan juga menjelaskan beberapa hadist Nabi Muhammad SAW

2. Aspek Keimanan dan Aqidah Islam

Dalam aspek ini menjelaskan berbagai konsep keimanan yang meliputi enam rukun iman dalam Islam

3. Aspek Akhlak

Dalam aspek ini menjelaskan berbagai sifat sifat terpuji (akhlaq karimah) yang harus diikuti dan sifat sifat tercela yang harus di jauhi

4. Aspek Hukum Islam atau Syari'ah Islam

Dalam aspek ini menjelaskan berbagai konsep keagamaan yang terkait dengan masalah ibadah dan mu'amalah

5. Aspek Tarikh Islam

---

<sup>29</sup> Depdiknas Jenderal Rektorat Pendidikan Dasar , lanjutan Pertama dan Menengah , *Pedoman Khusus Pengembangan Silabus Berbasis Kompetensi Sekolah Menengah Pertama* , ( Jakarta : 2004 ) hal 2-3



Dalam aspek ini menjelaskan sejarah perkembangan atau peradaban Islam yang bisa diambil manfaatnya untuk diterapkan di masa sekarang.<sup>30</sup>

Pada penelitian kali ini, peneliti menspesifikasikannya pada materi Khulafaur Rosyidin pada semester 2 untuk jenjang SMP Kelas VII yang di dalamnya memuat biografi, prestasi dan sifat yang patut di teladani dari sahabat Abu Bakar As-Shiddiq, Umar bin Khattab, Usman bin Affan dan Ali bin Abi Thalib yang merupakan pengganti nabi Muhammad dalam bidang pemerintahan. Adapun dalam hal kenabian, Nabi Muhammad merupakan penutup para Nabi dan Rosul sehingga tidak ada lagi penerus dan pengganti. Seperti dalam firman Allah yang menjelaskan bahwa Nabi Muhammad merupakan penutup para Nabi:

مَا كَانَ مُحَمَّدٌ أَبَا أَحَدٍ مِّن رِّجَالِكُمْ وَلَكِن رَّسُولَ اللَّهِ وَخَاتَمَ النَّبِيِّينَ وَكَانَ اللَّهُ بِكُلِّ شَيْءٍ عَلِيمًا

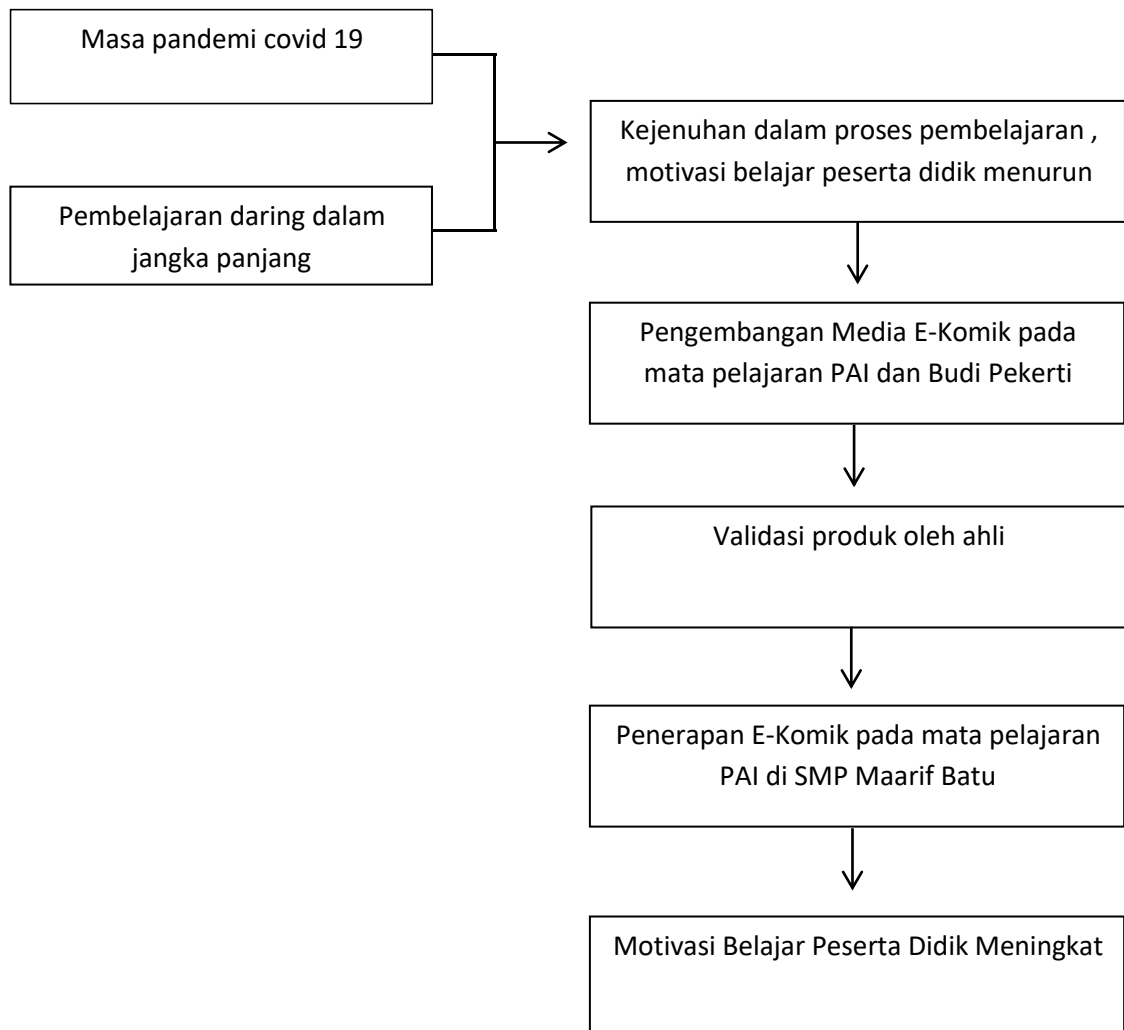
Artinya: “Muhammad itu bukanlah bapak dari seseorang di antara kamu, tetapi dia adalah utusan Allah dan penutup para nabi. Dan Allah Maha Mengetahui segala sesuatu “

---

<sup>30</sup> Depdiknas Jenderal Rektorat Pendidikan Dasar , lanjutan Pertama dan Menengah , *Pedoman Khusus Pengembangan Silabus Berbasis Kompetensi Sekolah Menengah Pertama* , ( Jakarta : 2004 ) hal 18

## B. Kerangka Berfikir

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SMP Maarif Batu dengan menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau biasa disebut dengan istilah *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan suatu proses atau langkah langkah yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk<sup>31</sup>. Dalam penelitian dan pengembangan yang dilakukan, untuk dapat menghasilkan suatu produk perlu dilakukan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan serta untuk menguji keefektivan suatu produk. Dalam penelitian ini, produk yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran berbentuk E-Komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

#### **B. Model Pengembangan**

Penelitian ini akan dikembangkan menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE. Model ADDIE merupakan suatu pendekatan yang menekankan suatu analisa bagaimana setiap komponen yang dimiliki saling berinteraksi satu dengan yang lainnya dengan berkoordinasi sesuai dengan fase yang ada.<sup>32</sup> Model pengembangan pada model ADDIE ini terdiri dari lima tahapan yang dalam pengaplikasiannya saling berkaitan dan terstruktur secara

---

<sup>31</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung : CV Alfabeta, 2013) hal 239

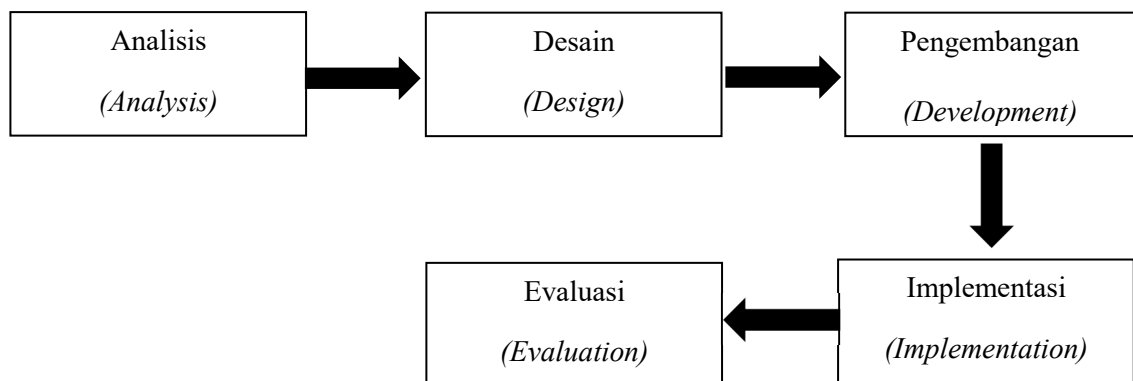
<sup>32</sup> Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktek*, (Pasuruan : Lembaga Akademik dan Reseaarch Institute, 2020) hal 13

sistematik. Lima tahapan pada model penelitian dan pengembangan ADDIE meliputi:

1. Analisis (*Analysis*)
2. Desain (*Design*)
3. Pengembangan (*Development*)
4. Implementasi (*Implementation*)
5. Evaluasi (*Evaluation*)

Adapun langkah penelitian pengembangan ADDIE dalam penelitian ini jika disajikan dalam bentuk bagan adalah sebagai berikut:

**Gambar 3.1 Langkah penelitian ADDIE**



### **C. Prosedur Pengembangan**

Prosedur pengembangan dalam model penelitian dan pengembangan ADDIE dalam penelitian yang dikembangkan oleh peneliti berupa media pembelajaran berbentuk E-Komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah sebagai berikut:

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap ini merupakan upaya yang dilakukan peneliti untuk analisis kebutuhan (*needs assessment*), mengidentifikasi masalah dan juga untuk melakukan analisis tugas (*task analysis*) dengan melalui kegiatan pengamatan dan wawancara di SMP Ma'arif Batu. Hasil yang peneliti dapatkan dari observasi dan wawancara adalah bahwasannya di SMP Ma'arif Batu belum pernah menggunakan media E-Komik dalam proses pembelajaran daring selama satu semester ini. Media yang digunakan selama pembelajaran daring ini adalah melalui media teleconference Microsoft Teams dan pemanfaatan grup whatsapp. Dalam tahapan ini peneliti menganalisis kurikulum, analisis peserta didik dan analisis materi yang dijadikan sumber belajar sesuai dengan KI, KD dan Indikator.

## 2. Desain (*Design*)

Tahap desain merupakan tahap perancangan. Pada tahap desain, peneliti merancang produk media pembelajaran berbentuk E-Komik atau komik elektronik pada materi Khulafaur Rosyidin setelah terlebih dahulu melakukan identifikasi masalah. Tahapan ini meliputi perencanaan rancangan produk, mulai dari telaah materi, penentuan judul pada produk, dimana judul merupakan aspek pokok untuk memberikan informasi tentang apa yang akan dipelajari, penentuan tokoh dalam komik, pembuatan sketsa dan alur E-Komik, perumusan tujuan dalam pembelajaran, serta penentuan bentuk evaluasi. Pada tahapan ini peneliti akan berkonsultasi dengan para validator ahli.

## 3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap dimana peneliti mewujudkan desain sesuai dengan desain dan konsep desain yang telah dirancang sebelumnya. Pada tahap ini desain akan melewati proses validasi untuk uji kelayakan produk, sehingga peneliti dapat memperoleh kritik, saran dan tambahan atas produk yang dikembangkan yang dijadikan rujukan agar media pembelajaran menjadi lebih baik lagi. Produk akan melewati proses validasi oleh beberapa validator ahli yakni:

1. Validator ahli media
2. Validator ahli materi
3. Validator ahli pembelajaran ( guru )

Sehingga produk berupa media yang dibuat dan dikembangkan oleh peneliti dapat dipertanggungjawabkan.

#### 4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi, peneliti mengimplementasikan produk berupa Media Pembelajaran E-Komik Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada siswa kelas VII A SMP Ma'arif Batu yang berjumlah 30 orang. Pengimplemenasian produk ini digunakan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran E-Komik pada peningkatan motivasi belajar siswa pada bab Khulafaur Rosyidin di kelas VII SMP Ma'arif Batu.

#### 5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan suatu proses untuk melihat apakah produk yang dikembangkan dapat berhasil dan sesuai harapan atau tidak. Evaluasi pertama adalah evaluasi formatif yang tujuannya adalah sebagai kebutuhan revisi. Evaluasi ini dilakukan untuk memperoleh data untuk merevisi produk berupa

media pembelajaran E-Komik agar produk yang dihasilkan lebih efektif. Dalam hal ini dilakukan oleh beberapa validator ahli yakni validator ahli media, validator ahli materi dan validator ahli pembelajaran.

Sedangkan untuk evaluasi peserta didik, peneliti menggunakan nilai pre test dan nilai post tes. Nilai post tes diambil setelah siswa mendapatkan perlakuan pembelajaran menggunakan produk yang dikembangkan oleh peneliti.

#### **D. Uji Coba**

##### **1. Desain Uji Coba**

Pada penelitian ini, uji coba dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk berupa media pembelajaran E-Komik. Uji Coba dilakukan pada siswa kelas VII A SMP Ma'arif Batu. Langkah pertama yang dilakukan sebelum produk media digunakan, siswa mengerjakan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal dan sebagai tolok ukurnya akan diberikan post-test untuk mengetahui hasil dari produk yang dikembangkan.

##### **2. Subyek Uji Coba**

Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan media pembelajaran E-Komik ini adalah:

1. Ahli media
2. Ahli materi
3. Ahli pembelajaran
4. Pengguna, yakni siswa kelas VII A SMP Maarif Batu

##### **3. Jenis Data**

Jenis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran E-Komik ini ini berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diambil dari hasil instrument penilaian produk berupa media pembelajaran E-Komik oleh validator ahli yakni ahli media ,ahli materi dan ahli pembelajaran, data yang didapatkan juga dari angket respon siswa serta nilai pre-test dan post test siswa. Sedangkan data kualitatif didapatkan melalui hasil wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti terkait media pembelajaran yang digunakan, hasil kritik dan saran dari validator ahli serta respon siswa.

#### 4. Instrumen Pengumpulan Data

##### a. Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data dimana peneliti mengamati secara langsung *place* atau tempat, *actor* atau pelaku dan *activity* atau aktivitas yang sedang dilakukan oleh pelaku. Dalam melakukan observasi, kita dapat menentukan pola sendiri misalnya dalam situasi sosial bidang pendidikan, maka *place* atau tempatnya bisa berupa lingkungan fisik sekolah, *actornya* adalah para guru, kepala sekolah, murid dan warga sekolah dan *activity* nya adalah kegiatan belajar mengajar.

##### b. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti terhadap narasumber untuk mendapatkan hal-hal dan informasi yang tidak ditemukan saat observasi. Dalam wawancara, peneliti harus menetapkan terlebih dahulu kepada siapa wawancara itu dilakukan, mempersiapkan pokok-pokok masalah yang akan dibicarakan, menjadwalkan



pertemuan antara peneliti dan narasumber, menyiapkan peralatan untuk mencatat hasil wawancara dan lain sebagainya agar saat proses wawancara dapat berjalan dengan lancar.

c. Angket

Angket atau kuisioner merupakan suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya<sup>33</sup>. Dari jawaban responden tersebut, peneliti mendapatkan data berupa informasi dan pendapat dari responden. Dalam penelitian ini, jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup dan terbuka. Angket tertutup merupakan angket yang di dalamnya sudah disediakan jawaban, sehingga responden cukup memberikan tanda sesuai dengan intruksi yang diberikan pada kolom jawaban sesuai dengan pilihannya. Data yang didapatkan dari kuisioner tertutup adalah data kuantitatif yang berupa skoring.<sup>34</sup> Sedangkan pada angket terbuka, responden dapat menjawab pertanyaan sesuai dengan pendapatnya tanpa ada pilihan jawaban.

d. Pengumpulan Data dengan Tes

Tes adalah suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan teknik dan alat tertentu yang disebut dengan instrumen penilaian. Data yang diperoleh dari hasil tes tersebut kemudian dihimpun, didata dan dianalisis agar menjadi sebuah informasi yang dapat menjelaskan

---

<sup>33</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Reseach and Development*, (Bandung : Alfabeta, 2017 ) hal 216

<sup>34</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Reseach and Development*, (Bandung : Alfabeta, 2017 ) hal 216

fenomena dan keterkaitan antara fenomena.<sup>35</sup> Dalam penelitian dan pengembangan pengumpulan data dengan *pre-test* digunakan untuk mengetahui kondisi awal subjek sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan produk tertentu. Sedangkan *post-test* digunakan untuk mengetahui kondisi subjek setelah diberi perlakuan dengan produk tertentu. Perbandingan antara nilai *pre-test* dan *post-test* merupakan pengaruh produk terhadap variabel dependen dari subjek, misalnya motivasi dan prestasi belajar subjek.<sup>36</sup>

Dalam penelitian ini, *pre-test* dan *post tes* yang diberikan kepada siswa digunakan peneliti untuk melihat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran E-Komik terhadap peningkatan motivasi belajar, mengingat hasil belajar merupakan salah satu indikator dari peningkatan motivasi belajar siswa.

## 5. Teknis Analisis Data

### a. Analisis Kelayakan Produk

Data yang diperoleh dari angket yang telah divalidasi oleh validator ahli, yakni ahli materi, desain dan ahli pembelajaran serta hasil uji coba. Berikut merupakan rumus untuk menghitung presentase kelayakan<sup>37</sup> :

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Presentase Kelayakan

$\sum x$  = Nilai nyata

---

<sup>35</sup> Juhana Nasrudin, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Panca Terra Firma, 2019), hlm 1

<sup>36</sup> Ibid hal 208

<sup>37</sup> Ibid hal 467

$\Sigma x_1$  = Nilai harapan

Sebagai dasar pengambilan keputusan dari hasil presentase yang didapatkan dari ahli desain media, ahli materi dan ahli pembelajaran terhadap media pembelajaran E-Komik yang dikembangkan oleh peneliti serta sebagai dasar dalam merevisi produk, maka digunakan kriteria kualifikasi yang tertera dalam tabel berikut: <sup>38</sup>

**Tabel 3.1 Kriteria Kualifikasi Kelayakan dan Revisi Produk**

Presentase (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
81 – 100 %	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
61– 80 %	Valid	Tidak perlu revisi
41- 60%	Cukup Valid	Revisi kecil
21 – 40%	Kurang Valid	Revisi
0 - 20 %	Sangat Kurang	Revisi

b. Analisis Efektivitas Produk dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Dalam analisis efektivitas produk media pembelajaran E-Komik pada kelas VII SMP Ma'arif Batu digunakan uji coba lapangan berupa Analisis Uji t dengan menggunakan hasil pre-test dan post-tes dan Analisis Angket Motivasi Belajar.

1) Analisis Uji t<sup>39</sup>

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left( \frac{s_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left( \frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

$$\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left( \frac{s_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left( \frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

atau bisa lebih dan singkatnya menggunakan rumus :

$$t = \frac{D}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left( \frac{s_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left( \frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

<sup>38</sup> Farida Nurlaila.dkk, Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Bioteknologi Berdasarkan Kebutuhan dan Karakter mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri. Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia. Vol II No 2016, hlm 22

<sup>39</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Resaearch and Development*, (Bandung : Alfabeta, 2017 ) hal 187

$$\sqrt{\frac{d^2}{n(N-1)}} \quad D = \frac{\sum D}{n}$$

Beberapa langkah dalam Uji T yakni :

**Langkah 1 :** Membuat H1 dan H0 dalam Bentuk Kalimat

H0 = Tidak ada perbedaan peningkatan hasil belajar sebagai salah satu indikator peningkatan motivasi belajar antara menggunakan media pembelajaran E-Komik dengan tidak menggunakan media pembelajaran E-Komik

H1 = Ada perbedaan peningkatan hasil belajar sebagai salah satu indikator peningkatan motivasi belajar antara menggunakan media pembelajaran E-Komik dengan tidak menggunakan media pembelajaran E-Komik

**Langkah 2 :** Mencari T hitung

**Langkah 3 :** Menentukan kriteria uji T

- a. Jika t hitung lebih kecil daripada t tabel maka nonsignifikan, artinya H0 diterima dan H1 ditolak
- b. Jika t hitung lebih besar daripada t tabel maka signifikan, artinya H0 ditolak dan H1 diterima

**Langkah 4 :** Menentukan hasil statistik pada pre-test dan post test dengan rumus uji T

**Langkah 5 :** Membandingkan T hitung dengan T tabel

**Langkah 6 :** Kesimpulan

## 2) Analisis angket motivasi belajar siswa

Presentase perindividu =  $\chi = \frac{a}{b} \times 100$   
 $x$  = skor motivasi siswa  
 $a$  = skor yang diperoleh  
 $b$  = skor maksimal

Mean keseluruhan =  $\bar{X} = \frac{\sum n}{m} \times 100$   
 $\bar{X}$  = rata rata motivasi dalam satu kelas  
 $\sum n$  = jumlah presentase skor individu  
 $m$  = presentase skor max

Sebagai dasar dalam menentukan keberhasilan dalam peningkatan motivasi belajar siswa, maka digunakan kriteria kualifikasi yang tertera dalam tabel berikut:

**Tabel 3.2 Klasifikasi peningkatan motivasi belajar**

Presentase (%)	Keterangan
81 – 100 %	Sangat Baik
61– 80 %	Baik
42- 60%	Cukup Baik
21 – 40%	Kurang Baik
0 - 20 %	Sangat Kurang Baik

## **BAB IV**

### **HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Penyajian Desain Produk Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik**

Pengembangan Media pembelajaran E-Komik pada Mata Pelajaran Pendidikan agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII SMP materi Khulafaur Rosyidun dilakukan dengan menggunakan model ADDIE. Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik ini dilakukan dengan beberapa tahapan sebagai berikut:

##### **1. Analisis (*Analysis*)**

Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi di SMP Maarif Batu guna mengetahui identitas, karakteristik dan kebutuhan sekolah. SMP Ma'arif Batu terletak di Jalan Oro-Oro Ombo - Kecamatan Batu - Kota Batu. Berikut paparan data mengenai identitas sekolah:

##### **a. Identitas Sekolah**

- 1) Nama Sekolah : SMP Ma'arif Batu
- 2) NPSN : 20536832
- 3) Desa : Oro-oro Ombo
- 4) Kecamatan : Batu
- 5) Kota : Batu
- 6) Provinsi : Jawa Timur
- 7) Kodepos : 65316
- 8) Status Sekolah : Swasta

- 9) Akreditasi : A
- 10) Tahun Berdiri : 1994
- 11) Kepala Sekolah : Supa'at

**b. Visi, Misi dan Tujuan Sekolah**

**Visi SMP Ma'arif Batu :**

Berprestasi Berdasarkan IMTAQ dan IPTEK yang Berwawasan Lingkungan

**Misi SMP Ma'arif Batu :**

Melaksanakan Pendidikan Secara Profesional

**Tujuan Sekolah :**

- 1) Tumbuhnya kesadaran warga sekolah yang taat beribadah
- 2) Sekolah mampu menghasilkan kurikulum sekolah (KTSP) dan SKL bertaraf nasional
- 3) Sekolah mampu menyelesaikan akreditasi sekolah dengan nilai A
- 4) Meningkatnya prosentase kelulusan hasil Ujian Nasional
- 5) Terciptanya metode yang sesuai dan meningkatnya jumlah media serta alat peraga pembelajaran
- 6) Meningkatnya prestasi siswa di bidang seni olahraga
- 7) Meningkatnya penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi terkini
- 8) Terciptanya sekolah yang nyaman, asri, rindang dan bersih
- 9) Tumbuhnya kesadaran seluruh warga sekolah untuk melestarikan lingkungan

**c. Jumlah guru, tenaga pendidik dan siswa**

- 1) Guru : 9 laki-laki dan 13 perempuan
- 2) Tenaga Pendidik : 3 laki-laki dan 1 perempuan
- 3) Siswa : 202 laki-laki dan 159 perempuan

Hasil penelitian yang dilakukan di SMP Ma'arif Batu saat pembelajaran daring berlangsung menunjukkan ketersediaan fasilitas sekolah sebagai penunjang kelancaran pembelajaran daring seperti komputer, laptop dan koneksi jaringan wi-fi di SMP Ma'arif Batu sudah cukup memadai. Namun, cara penyampaian materi masih sebatas menggunakan metode ceramah dengan memanfaatkan media conference Microsoft Teams sebagai pengganti pertemuan tatap muka.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan, penggunaan satu metode pembelajaran tanpa variasi dan minimnya pemanfaatan media pembelajaran berpengaruh pada motivasi belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Wina Sanjaya, dimana pengembangan dan pemanfaatan media akan lebih memudahkan siswa dalam menerima pelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.<sup>40</sup>

Setelah peneliti mengetahui permasalahan yang terjadi pada pembelajaran daring mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Ma'arif Batu, peneliti berdiskusi bersama guru pengampu mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yakni Ibu Dra.

---

<sup>40</sup> Sanjaya, Wina, Media Komunikasi Pembelajaran (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014), hal 73



Sholihah. Pada kesempatan tersebut peneliti mendiskusikan materi yang akan diambil untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran E-Komik. Berdasarkan diskusi tersebut, materi yang dipilih adalah bab Khulafaur Rosyidin. Dasar pemilihan materi Khulafaur Rosyidin ini adalah karena materi tersebut berada di akhir semester genap, dimana dalam rentang waktu yang ada peneliti memiliki waktu yang cukup untuk menciptakan produk, melakukan proses validasi dan juga revisi. Selain itu, pemilihan materi Khulafaur Rosyidin ini karena dibalik kisah para khalifah banyak tersimpan tauladan yang penting untuk dipahami dan diimplementasikan siswa dalam kehidupan sehari-hari.

## **2. Desain (*Design*)**

Pada tahap desain, pertama peneliti mengamati dan memahami Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan tujuan pembelajaran dari bab Khulafaur Rosyidin mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk kelas VII semester genap, kemudian menentukan judul, tokoh dalam cerita, dan membuat alur cerita dalam komik dan pemilihan aplikasi untuk membuat E-Komik.

a) KI, KD dan tujuan pembelajaran pada bab Khulafaur Rosyidin :

### **KOMPETENSI INTI :**

- KI 1 Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, roced, dan kawasan regional.

- KI 3 Memahami dan menerapkan pengetahuan rocedu, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis dan spesifik, sederhana berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, dan kenegaraan terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- KI 4 Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif, dalam ranah konkret dan ranah abstrak sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.

#### **KOMPETENSI DASAR :**

- 1.13 Menghayati perjuangan dan kepribadian Khulafaur Rosyidin sebagai penerus perjuangan Nabi Muhammmad saw dalam menegakkan risalah Allah
- 2.13 Meneladani perilaku terpuji Khulafaur Rosyidin
- 3.13 Memahami sejarah perjuangan dan kepribadian Khulafaur Rosyidin
- 4.13 Menyajikan streategi perjuangan dan kepribadian Khulafaur Rosyidin

#### **TUJUAN PEMBELAJARAN :**

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu :

1. Menyebutkan sikap terpuji yang dimiliki oleh Khulafaur Rosyidin
2. Menjelaskan sikap terpuji yang dimiliki oleh Khulafaur Rosyidin
3. Menunjukkan contoh sikap terpuji Khulafaur Rosyidin
4. Menampilkkan contoh sikap terpuji Khulafaur Rosyidin
5. Menunjukkan contoh perilaku meneladani sikap terpuji Khulafaur Rosyidin
6. Menampilkkan contoh perilaku meneladani sikap terpuji Khulafaur Rosyidin

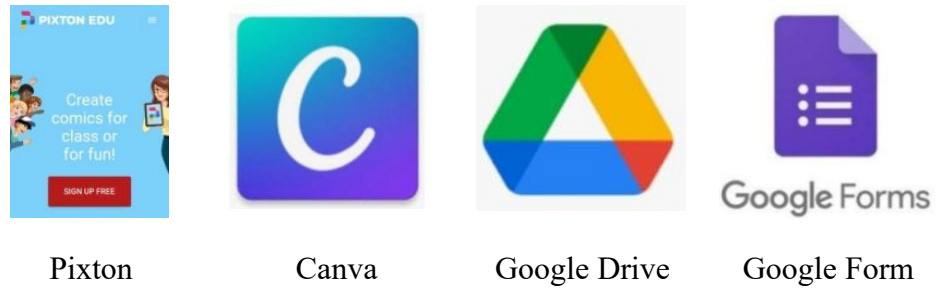
b) Pemilihan judul, tokoh dalam cerita, pembuatan alur cerita

1. Judul yang dipilih adalah “Mengenal Khulafaur Rosyidin”. Pemilihan judul ini didasari oleh materi yang dikembangkan dalam bab Khulafaur Rosyidin memuat biografi, masa pemerintahan, prestasi para khalifah, keteladanan dan kisah wafat. Selain itu pemilihan judul tersebut bertujuan untuk mengajak pembaca lebih mengenal para khalifah.
2. Tokoh dalam cerita berjumlah enam orang yang terdiri dari 5 orang sahabat dengan jenjang pendidikan SMA dan seorang anak perempuan SD. Pemilihan tokoh sekelompok anak SMA ini sebagai bentuk penyampaian informasi teman sebaya bagi pembaca E-Komik dalam penelitian ini yakni kelas VII SMP.
3. Alur cerita dari E-Komik ini sendiri menggunakan alur yang ringan dan mudah dipahami oleh pembaca, yakni kegiatan belajar kelompok oleh tokoh dalam cerita yang di dalamnya membahas mengenai Khulafaur Rosyidin.

c) Pemilihan aplikasi untuk membuat e-komik.

Beberapa aplikasi yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran E-Komik beserta evaluasi pembelajaran antara lain:

1. Aplikasi Pixton
2. Aplikasi Canva
3. Google form dan Google Drive : untuk pre-test dan post-test



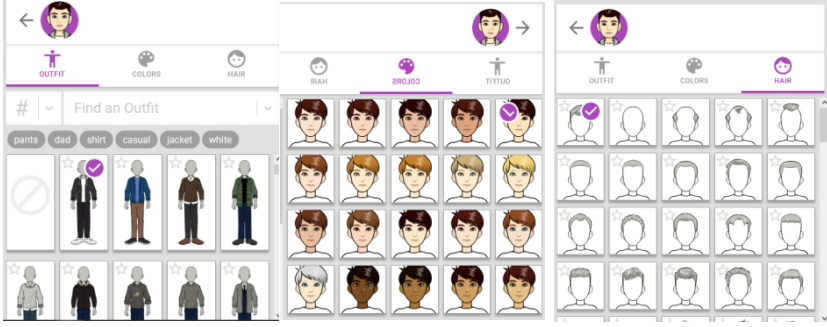
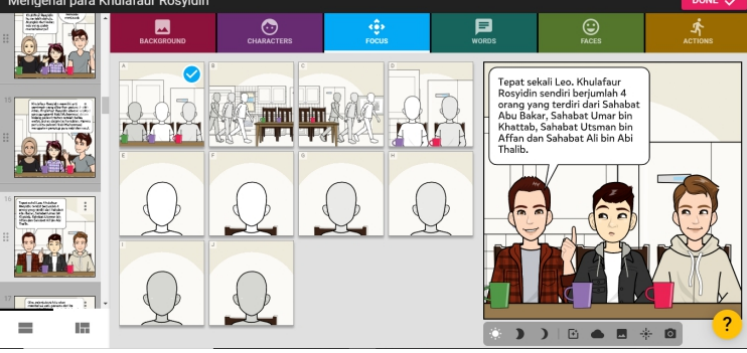
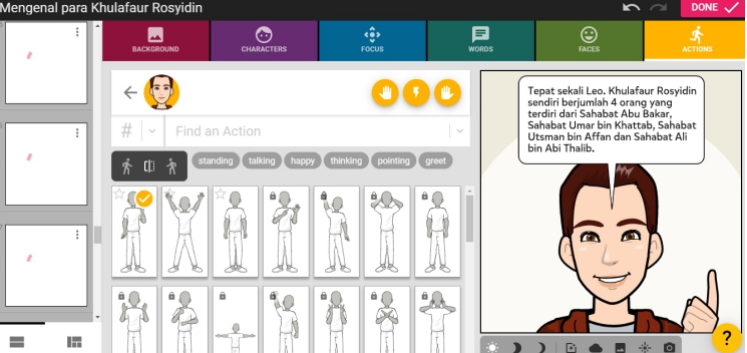
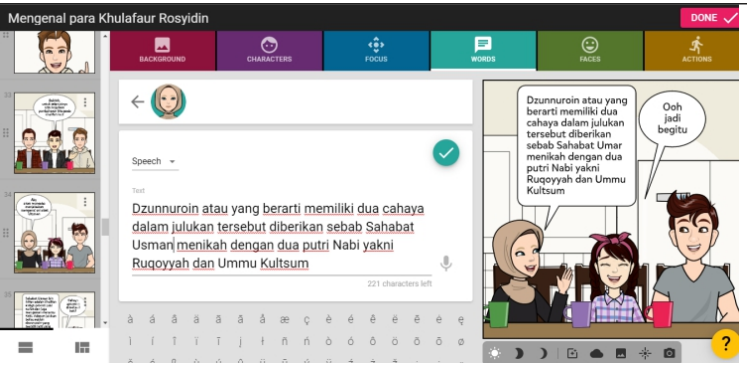
**Gambar 4.1**Aplikasi pembuatan media pembelajaran E-Komik

### **3. Pengembangan (*Development*)**

Pada tahap pengembangan, peneliti mulai mengembangkan alur cerita yang telah dibuat. Dimulai dari cover, peta konsep, pembuatan tokoh dalam cerita, pembuatan alur cerita, pengaturan posisi tokoh, pemberian ballon percakapan, pengaturan gerak tubuh tokoh dalam cerita dengan menggunakan aplikasi pixton dan canva. Pembuatan E-Komik menggunakan aplikasi pixton cukup mudah. Langkah yang pertama adalah ketik di menu pencarian "*pixton comic maker*" klik, selanjutnya *log in* dengan memilih menggunakan *g-mail* atau *facebook*, lalu melengkapi data diri dan langkah terakhir adalah mulai membuat komik dengan klik menu *creat a comic now*. Setelah produk E-Komik selesai peneliti berlanjut pada pembuatan evaluasi pembelajaran berbentuk soal pilihan ganda yang berjumlah 20 soal dengan menggunakan google form.

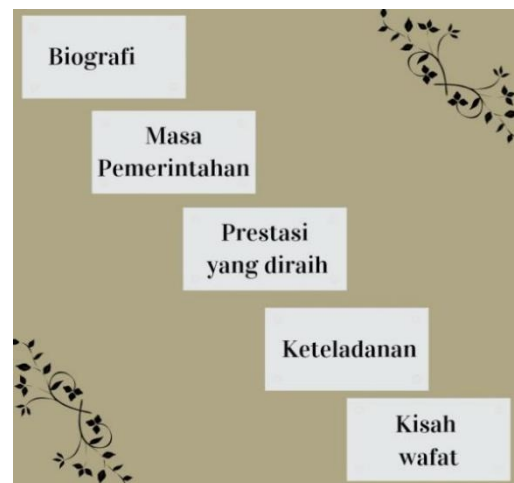
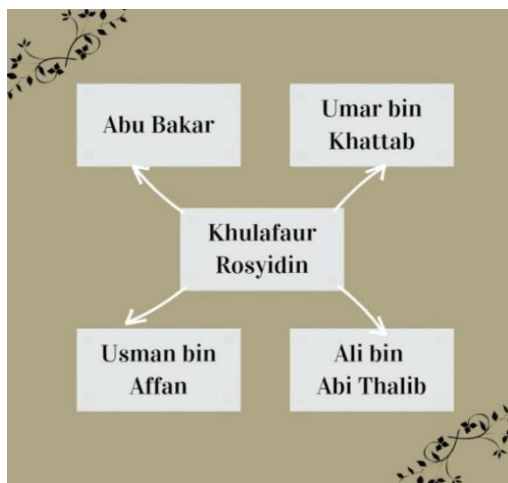
Setelah produk yang dikembangkan selesai, peneliti memberikan produk E-Komik kepada tiga validator ahli yakni Ibu Laily Nur Arifah, M.Pd.I selaku validator ahli media, Bapak Shidqi Ahyani M.Ag selaku validator ahli materi dan Ibu Dra.Sholihah selaku validator ahli pembelajaran untuk dilakukan proses validasi produk.

**Tabel 4.2 Proses Pembuatan E-Komik**

Gambar	Keterangan
	<p>Pembuatan tokoh dalam cerita</p>
	<p>Pengaturan posisi</p>
	<p>Pengaturan gerak tubuh</p>
	<p>Pemberian balon kata</p>



Pemilihan  
Ekspresi



Cover dan Peta Konsep sebelum masuk kepada materi

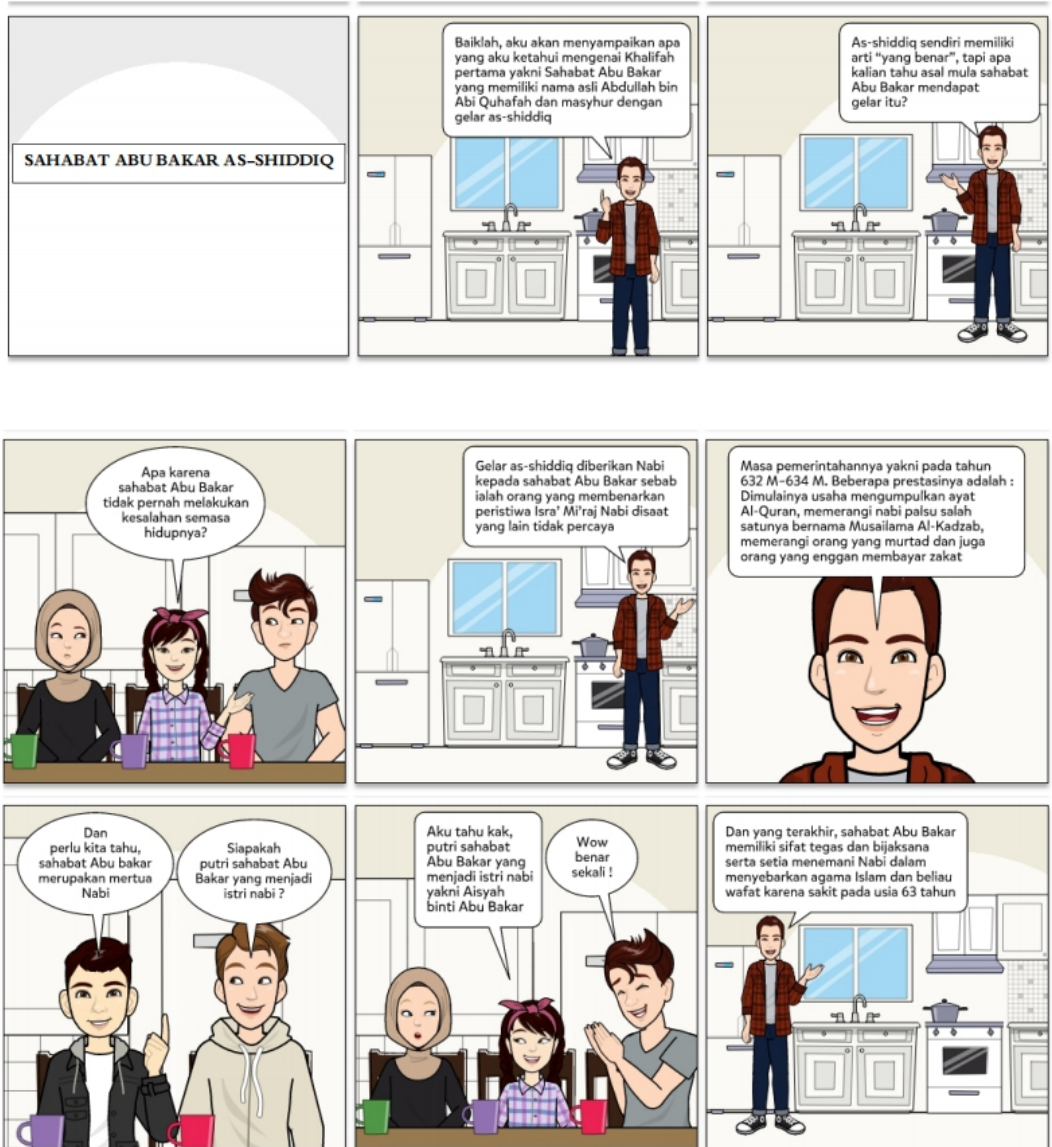
## Produk E-Komik Bab Khulafaur Rosyidin

### (01) Pengertian Khulafaur Rosyidin



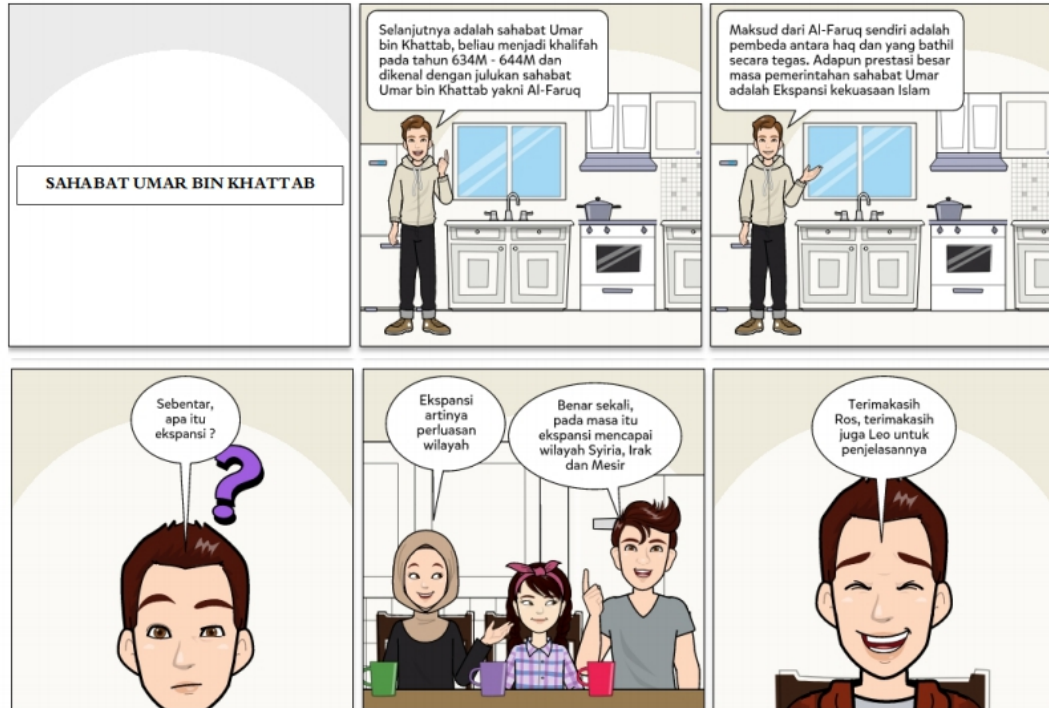


## (02) Sahabat Abu Bakar





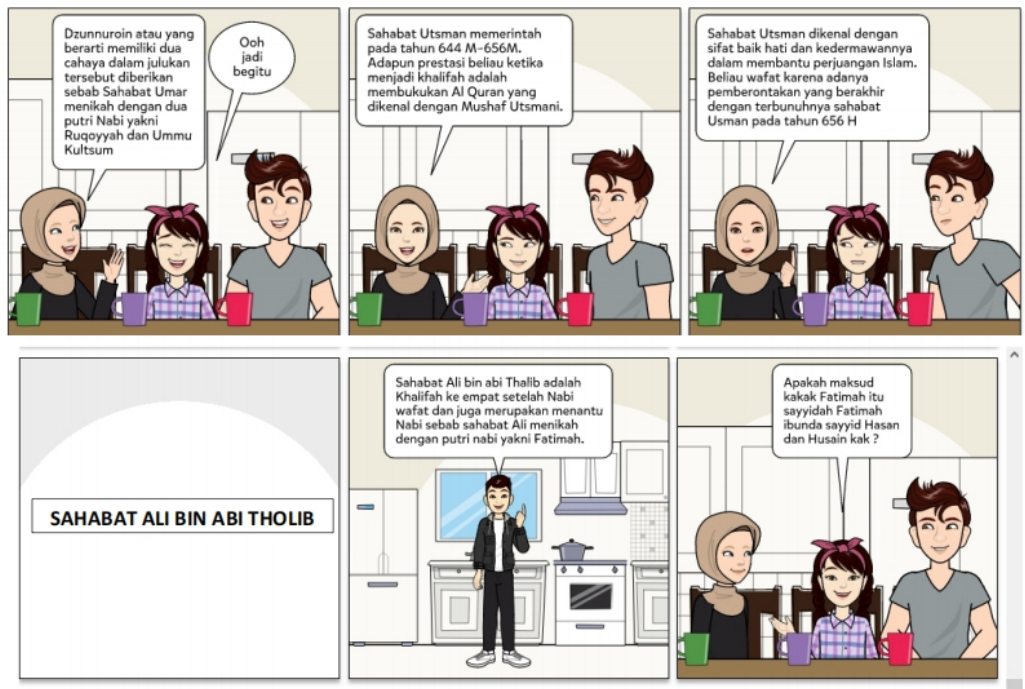
### (03) Sahabat Umar Bin Khattab



### (04) Sahabat Usman bin 'Affan



#### (05) Sahabat Ali bin Abi Thalib



#### 4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi produk pengembangan yang telah divalidasi dan direvisi berlanjut pada tahap uji coba. Subjek uji coba adalah siswa kelas VII A SMP Ma'arif batu yang berjumlah 30 siswa. Langkah awal yakni dengan dilakukannya pre-test untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Selanjutnya subjek dikenai perlakuan yakni berupa kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran E-Komik materi Khulafaur Rosyidin.

Cara mengakses E-Komik adalah dengan memencet link yang dibagikan pada jam pelajaran yang juga dapat di download untuk disimpan

dan dibaca di lain waktu. Pada lembar evaluasi, peneliti menggunakan google form yang dibagikan juga dalam bentuk link yang mudah diakses oleh siswa di ponsel atau laptop masing masing tentu saja dengan menggunakan internet. Tujuan pengembangan media pembelajaran E-Komik ini adalah untuk memudahkan penyampaian pelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa melalui membaca komik. Tujuan pengembangan media pembelajaran E-Komik ini sesuai pendapat Waluyanto mengenai media komik yang merupakan bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan lebih mudah dimengerti karena terdiri dari gambar dan tulisan yang dirangkai dalam alur cerita sehingga mudah dipahami.<sup>41</sup>

Hasil pengembangan media pembelajaran E-Komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi Khulafaur Rosyidin ini adalah untuk memenuhi tersedianya media pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran daring di SMP Ma'arif Batu yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan berdampak pula pada peningkatan hasil belajar.

## **5. Evaluasi (*Evaluation*)**

Tahap evaluasi adalah untuk memperbaiki produk berupa media pembelajaran E-Komik yang dikembangkan agar lebih baik lagi.

### **B. Analisa data dan Revisi Produk**

Setelah rancangan pengembangan media pembelajaran E-Komik bab Khulafaur Rosyidin dibuat, tahap selanjutnya adalah melakukan uji atau

---

<sup>41</sup> Waluyanto, H.D .2005. Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran : Jurnal Nirmala , 07 (1),

validasi kepada validator ahli. Validasi produk pengembangan media pembelajaran E-Komik materi Khulafaur Rosyidin untuk kelas VII SMP ini dilakukan oleh tiga validator ahli yakni Ibu Laily Nur Arifah, M.Pd.I selaku validator ahli media, Bapak Shidqi Ahyani M.Ag selaku validator ahli materi dan Ibu Dra Sholikhah selaku validator ahli pembelajaran.

Data yang didapatkan merupakan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berasal dari hasil penilaian angket tertutup dan data kualitatif didapatkan dari penilaian tambahan atau kritik saran dari validator pada angket terbuka. Adapun kriteria penskoran nilai adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.1 Kriteria Tingkat Kelayakan Hasil Validasi**

<b>Presentase (%)</b>	<b>Tingkat Kevalidan</b>	<b>Keterangan</b>
81 – 100 %	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
61– 80 %	Valid	Tidak perlu revisi
43- 60%	Cukup Valid	Revisi kecil
21 – 40%	Kurang Valid	Revisi
0 - 20 %	Tidak Valid	Revisi

Sedangkan untuk kriteria penskoran angket validasi untuk beberapa validator ahli menggunakan skala berbentuk semantic differential yang dikembangkan oleh Osgood, di mana terdiri dari angka 1 sampai 4 dengan kualifikasi : poin 4 untuk sangat setuju, poin 3 untuk setuju, poin 2 untuk cukup setuju dan poin 1 untuk kurang setuju sebagaimana yang terdapa pada tabel berikut:<sup>42</sup>

**Tabel 4.2 Kriteria Penskoran Angket Validasi**

---

<sup>42</sup> Sugiyono , *Metode Penelitian dan Pengembangan Resaearch and Development*, (Bandung : Alfabeta, 2017 ) hal 170

Nilai	Kriteria
4	Sangat layak
3	Layak
2	Cukup
1	Kurang

## 1. Validasi Ahli Media

Validasi produk dari segi media dilakukan oleh validator ahli media yakni Ibu Laily Nur Arifah, M.Pd.I selaku dosen Pendidikan Agama Islam di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dan ahli dalam bidang media pembelajaran. Berikut paparan data Kuantitatif dan data Kualitatif dari validator ahli media:

### a) Data Kuantitatif

Data Kuantitatif hasil validasi media diperoleh dari hasil penilaian dan pengisian angket oleh Ibu Laily Nur Arifah, M.Pd.I selaku validator ahli media, selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.2

**Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media terhadap Media Pembelajaran E-Komik**

No	Komponen	$\Sigma x$	$\Sigma xi$	P (%)	Kriteria Validasi	Keterangan
1.	Desain dan tampilan menarik	4	4	100	Sangat layak	
2	Alur cerita runtut dan mudah dipahami	3	4	75	Layak	
3	Kesesuaian dalam pemilihan warna pada gambar	4	4	100	Sangat layak	
4	Kesesuaian dalam pemilihan tokoh pada gambar	3	4	75	Layak	
5	Kesesuaian pemilihan kosa kata yang digunakan	3	4	75	Layak	
6	Kesesuaian pemilihan tipe huruf	3	4	75	Layak	
7	Tata letak pada gambar menarik	3	4	75	Layak	

8	Kesesuaian penyampaian cerita dengan materi yang dikaji	4	4	100	Sangat layak	
9	Pesan dalam cerita jelas , tidak multi tafsir	3	4	75	Layak	
10	Cerita mudah dipahami dan tidak membuat pembaca menjadi bosan	2	4	50	Cukup	<b>Sudah Revisi</b>
Jumlah		32	40			

**Keterangan :**

$$P = \frac{\sum x}{\sum x1} \times 100 \%$$

P = Presentase Kelayakan

$\sum x$  = Nilai nyata

$\sum x1$  = Nilai harapan

$$P = \frac{32}{40} \times 100 \%$$

$$= 80 \%$$

Berdasarkan penilaian ahli media, dari sepuluh aspek yang menjadi kriteria penilaian, diketahui bahwa tiga aspek penilaian dikategorikan sangat layak, enam aspek penilaian dikategorikan layak dan satu penilaian dikategorikan cukup dan telah direvisi oleh penulis. Untuk presentase kelayakan secara keseluruhan didapatkan presentase sebesar 80 %. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan, maka masuk mke dalam kategori valid.

Merujuk pada penilaian media yang meliputi desain, tokoh, warna tata letak yang menarik dan lain sebagainya dengan tujuan agar saat produk diimplementasikan, pembaca tidak merasa bosan dan dapat meningkatkan motivasi belajar sesuai dengan pendapat Sudjana mengenai manfaat

komik,yang pada dasarnya dapat membantu mendorong para siswa dan membangkitkan minatnya pada pembelajaran.<sup>43</sup>

b) Data Kualitatif

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari adanya masukan, kritik dan saran dari Ibu Laily Nur Arifah, M.Pd.I selaku validator ahli media terhadap media pembelajaran E-Komik materi Khulafaur Rosyidin dipaparkan dalam tabel 4.3

**Tabel 4.3 Hasil Penilaian dan Review Ahli Media**

<b>Validator Media</b>	<b>Kritik dan Saran</b>	<b>Keterangan</b>
Ibu Laily Nur Arifah, M.Pd.I	<p>Sudah sangat inovatif dan kreatif, hanya saja ada beberapa hal yang menurut saya, jika diperbaiki akan lebih menarik :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Teks terlalu banyak dalam satu ballon atau percakapan, sehingga, pembaca yang tidak menyukai membaca (hanya suka komik bergambar) akan mudah bosan</li> <li>2. Materi disajikan terlalu kaku, pembaca bisa jadi 'skip' percakapan</li> <li>3. Posisi karakter saat menjelaskan materi, hampir serupa. Tiga orang di meja menghadap ke depan. lebih menarik jika posisi karakter tidak hanya duduk dan senada</li> </ol>	Sudah di revisi


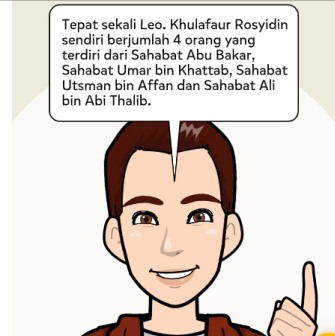
Berdasarkan data kualitatif yang didapatkan dari hasil validasi oleh ahli media, maka produk yang dikembangkan dalam bentuk E-Komik sudah layak untuk digunakan namun ada beberapa bagian yang perlu untuk direvisi.

<sup>43</sup> Sudjana,N & Rivai,A. Media Pengajaran.(Bandung:Algesindo,2005) hal 15

c) Revisi Produk

Adapun revisi produk berdasarkan masukan dari Ibu Laily Nur Arifah, M.Pd.I selaku validator ahli media untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.4 Revisi Produk dari Ahli Media**

No	Sebelum revisi	Sesudah revisi	Keterangan
1	Teks terlalu panjang	Sudah disesuaikan	Pengurangan teks yang terlalu panjang dalam ballon kata
2	Bahasa terlalu formal	Menggunakan bahasa sesama teman atau teman sebaya	Perbaikan bahasa dalam percakapan
3			Perubahan posisi karakter

**2. Validasi Ahli Materi**

Validasi produk dari segi materi dilakukan oleh validator ahli materi yakni Bapak Shidqi Ahyani M.Ag selaku dosen Pendidikan Agama Islam di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Berikut paparan data Kuantitatif dan data Kualitatif dari validator ahli materi:

a) Data Kuantitatif



Data Kuantitatif validasi materi diperoleh dari hasil penilaian dan pengisian angket oleh Bapak Shidqi Ahyani M.Ag selaku validator ahli materi, selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.5

**Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi terhadap Media Pembelajaran E-Komik**

No	Komponen	$\Sigma x$	$\Sigma xi$	P (%)	Kriteria Validasi	Keterangan
1	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	3	4	75	Layak	
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3	4	75	Layak	
3	Kesesuaian materi dalam media dengan bab yang dikaji	3	4	75	Layak	
4	Bahasa yang digunakan sesuai tingkatan ( Kelas VII)	4	4	100	Sangat layak	
5	Materi mudah untuk dipahami pembaca	4	4	100	Sangat layak	
6	Kejelasan informasi	4	4	100	Sangat layak	
7	Penggunaan keyword dalam cerita memudahkan pembaca untuk mengingat hal penting	4	4	100	Sangat layak	
8	Materi dapat tersampaikan secara runtut	4	4	100	Sangat layak	
9	Adanya media pembelajaran tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar siswa	4	4	100	Sangat layak	
10	Terdapat lembar penugasan sebagai bentuk evaluasi	4	4	100	Sangat layak	
Jumlah		37	40			

**Keterangan :**

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100 \%$$

P = Presentase Kelayakan

$\Sigma x$  = Nilai nyata

$\Sigma xi$  = Nilai harapan

$$P = \frac{37}{40} \times 100 \%$$

= 92,5 %

Berdasarkan penilaian ahli materi, dari sepuluh aspek yang menjadi kriteria penilaian, diketahui bahwa tujuh aspek penilaian dikategorikan sangat layak, dan tiga aspek penilaian dikategorikan layak. Untuk presentase kelayakan secara keseluruhan didapatkan presentase sebesar 92,5%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan, maka masuk ke dalam kategori sangat valid dan layak untuk di uji cobakan kepada subjek penelitian yakni kelas VII A SMP Ma'arif Batu.

Merujuk pada penilaian materi yang meliputi kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan tujuan pembelajaran, bahasa yang digunakan dalam E-Komik dan lain sebagainya yang bertujuan untuk mengenalkan siswa terhadap tokoh dan teladannya dalam Sejarah Islam dengan harapan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan apa yang tertera dalam Pedoman Pengembangan Silabus Berbasis Kompetensi Sekolah Menengah Pertama mengenai aspek Tarikh Islam pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Dalam aspek Tarikh Islam ini menjelaskan sejarah perkembangan atau peradaban Islam yang bisa diambil manfaatnya untuk diterapkan di masa sekarang.<sup>44</sup>

b) Data Kualitatif

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari adanya masukan, kritik dan saran dari Bapak Shidqi Ahyani M.Pd selaku validator materi terhadap

---

<sup>44</sup> Depdiknas Jenderal Rektorat Pendidikan Dasar, Lanjutan Pertama dan Menengah, *Pedoman Khusus Pengembangan Silabus Berbasis Kompetensi Sekolah Menengah Pertama*, ( Jakarta : 2004 ) hal 18

media pembelajaran E-Komik materi Khulafaur Rosyidin dipaparkan dalam tabel 4.6

**Tabel 4.6 Hasil Penilaian dan Review Ahli Materi**

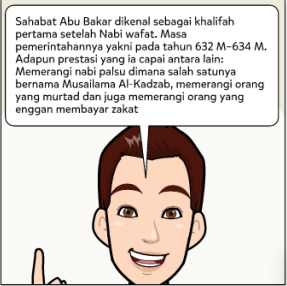

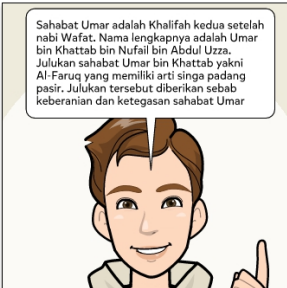
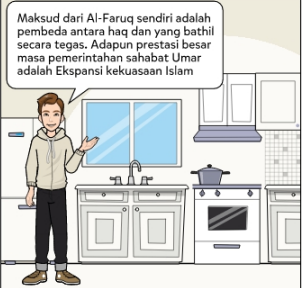
<b>Validator Ahli Materi</b>	<b>Kritik dan Saran</b>	<b>Keterangan</b>
Bapak Shidqi Ahyani M.Ag	<p>Hal yang perlu di perbaiki dalam narasi di E-komik adalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pembuka komik terlalu dominan. Mungkin lebih baik langsung diceritakan pada saat bertemu di rumah makan.</li> <li>2. Salah satu prestasi yg juga pernah dilakukan oleh khalifah Abu Bakar adalah usaha mengumpulkan ayat-ayat Al-qur'an. Jadi upaya pengumpulannya sudah diinisiasi sejak zaman Abu Bakar dan pembukuan dalam bentuk mushaf dilakukan pada masa Khalifah Utsman.</li> <li>3. Julukan Al-Faruq bagi khalifah Umar bukan berarti "singa padang pasir" melainkan pembeda antara yg hak dan batil secara tegas, dan disebutkan juga al-faruq berarti yang memisahkan kepala dari badan orang-orang yang ingkar terhadap Islam.</li> <li>4. Pembukuan Al-Quran pada masa khalifah Usman dikenal dengan mushaf usmani (bukan rasm usmani).</li> <li>5. Akan lebih baik dalam penjelasan di khalifah Ali ditambahi dengan informasi Hasan dan Husain sebagai putra Ali.</li> </ol>	Sudah revisi

Berdasarkan data kualitatif yang didapatkan dari hasil validasi oleh ahli media, maka produk yang dikembangkan dalam bentuk E-Komik sudah layak untuk digunakan namun ada beberapa bagian yang perlu untuk direvisi.

c) Revisi Produk

Adapun revisi produk berdasarkan masukan dari validator ahli materi untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan guna memperoleh kelayakan untuk di uji cobakan kepada siswa kelas VII A SMP Ma'arif Batu adalah sebagai berikut :

**Tabel 4.7 Revisi Produk dari Ahli Materi**

No	Sebelum revisi	Sesudah revisi	Keterangan
1	Masih berbelit	Lebih fokus ke pembahasan	Lebih <i>to the point</i>
2	<p>Berjumlah tiga prestasi : Memberantas nabi palsu Memerangi orang murtad dan memerangi orang yang enggan membayar zakat</p> 	<p>Ditambah dengan Kodifikasi al-Quran</p> 	Penambahan prestasi sahabat Abu Bakar
3	<p>Al- Faruq : Singa padang pasir</p> 	<p>Pembeda antara yang haq dengan yang bathil</p> 	Revisi arti Al-Faruq
4	Prestasi Sahabat Usman: Rosm usmani	Prestasi Sahabat Usman: Mushaf usmani	Revisi rosm usmani menjadi mushaf usmani

5	Masih sangat sedikit informasi mengenai sahabat Ali	Penambahan: Merupakan menantu nabi yang menikah dengan putri nabi yakni Sayyidah Fatimah  Ayah dari Hasan dan Husain	Penambahan informasi mengenai sahabat Ali

### 3. Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi produk dari segi pembelajaran dilakukan oleh validator ahli pembelajaran yakni Ibu Dra.Sholihah selaku guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Maarif Batu. Berikut paparan data Kuantitatif dan data Kualitatif dari validator ahli pembelajaran:

#### a) Data Kuantitatif

Data Kuantitatif hasil validasi ahli pembelajaran didapatkan dari hasil penilaian dan pengisian angket oleh Ibu Dra Sholihah, selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.8

**Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran**

No	Komponen	Σx	Σxi	P (%)	Kriteria Validasi	Keterangan
1	Isi cerita dalam media pembelajaran sesuai dengan tema yang dikaji	4	4	100	Sangat layak	
2	Uraian pembelajaran sistematis	4	4	100	Sangat layak	
3	Desain media sesuai dengan materi yang dikaji	4	4	100	Sangat layak	

4	Materi yang dikemas dalam cerita mudah dipahami siswa	3	4	75	Layak	
5	Materi yang diberikan memberikan meotivasi kepada siswa	4	4	100	Sangat layak	
6	Ruang lingkup materi sesuai dengan tema	4	4	100	Sangat layak	
7	Keyword atau kata kunci dalam cerita memudahkan siswa dalam mengingat	4	4	100	Sangat layak	
8	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkatan siswa	4	4	100	Sangat layak	
9	Instrumen evaluasi sesuai dengan materi yang dikaji	4	4	100	Sangat layak	
10	Instrumen evaluasi dapat mengukur kemampuan siswa	4	4	100	Sangat layak	
Jumlah		39	40			

**Keterangan :**

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma x1} \times 100 \%$$

P = Presentase Kelayakan

$\Sigma x$  = Nilai nyata

$\Sigma x1$  = Nilai harapan

$$P = \frac{39}{40} \times 100 \%$$

$$= 97,5 \%$$

Berdasarkan penilaian ahli pembelajaran, dari sepuluh aspek yang menjadi kriteria penilaian, diketahui bahwa sembilan aspek penilaian dikategorikan sangat layak, dan satu aspek penilaian dikategorikan layak. Untuk presentase kelayakan secara keseluruhan didapatkan presentase sebesar 97,5%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan, maka masuk ke dalam kategori sangat valid.

Merujuk pada penilaian pembelajaran meliputi isi komik yang sistematis dan sesuai tema, mudah dipahami pembaca dan tidak multitafsir,

terdapat *keyword* atau kata kunci, dan lain sebagainya dengan tujuan pengemasan materi dalam bentuk komik dan evaluasi di akhir pembelajaran dengan cara mengakses link dan memanfaatkan google form adalah agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan belajar memanfaatkan teknologi di masa pembelajaran daring. Hal ini sesuai dengan pendapat Ramen A. Purba mengenai beberapa tujuan penggunaan media pembelajaran sebagai berikut<sup>45</sup> :

1. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga merangsang minat peserta didik untuk belajar
2. Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam bidang teknologi
3. Menciptakan situasi belajar yang tidak mudah dilupakan oleh peserta didik
4. Untuk mewujudkan situasi belajar yang efektif
5. Untuk memberikan motivasi belajar terhadap peserta didik

b) Data Kualitatif

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari adanya masukan, kritik dan saran oleh Ibu Dra. Sholihah dari selaku validator ahli pembelajaran terhadap media pembelajaran E-Komik materi Khulafaur Rosyidin dipaparkan dalam tabel 4.9

**Tabel 4.9 Hasil Penilaian dan Review Ahli Pembelajaran**

<b>Validator Ahli Pembelajaran</b>	<b>Kritik dan Saran</b>	<b>Keterangan</b>
Ibu Dra Sholihah	Kembangkan terus media pembelajaran, agar dalam proses mengajar mudah diterima siswa	Sudah revisi

<sup>45</sup> Ramen A Purba dkk, *Pengantar Media Pembelajaran* (Jakarta:Yayasan Kita Menulis,2020) hal30

	Instrumen evaluasi lebih banyak, akan lebih baik dalam pengukuran kemampuan siswa	
--	---	--

Berdasarkan data kualitatif yang didapatkan dari hasil validasi oleh ahli pembelajaran, maka produk yang dikembangkan dalam bentuk E-Komik sudah layak untuk digunakan namun ada beberapa bagian yang perlu untuk direvisi yakni berupa penambahan soal evaluasi.

c). Revisi Produk

Adapun revisi produk berdasarkan masukan dari validator ahli pembelajaran untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut :  
Sebelumnya soal evaluasi yang dibuat oleh peneliti berjumlah 10 butir soal, sesudah mendapat masukan dari validator pembelajaran, soal evaluasi ditambah menjadi 20 butir soal.

### C. Uji Coba Lapangan

Produk pengembangan berupa E-Komik ini di uji cobakan pada 1 kelas, yakni kelas VII A SMP Maarif Batu yang berjumlah 30 siswa. Data yang diperoleh adalah nilai pre test dan post test siswa serta angket pada responden setelah penggunaan media pembelajaran E-Komik

a) Nilai *Pre-test* dan *Post test* Siswa

**Tabel 4.10 Hasil Pre-test dan Post-test Kelas VII SMP Ma'arif Batu**

No	Nama Siswa	Pre tes	Post tes
1	Abner Valerian	60	70
2	Achmad Thoriq Maulana F	70	90
3	Afsyaqi Ferdinand Rinantio	65	85
4	Aifatul Rahmaliza Kamiilah	70	60
5	Amrina Rosyada Ummi Zulfa	75	70



6	Dinar Sya'bana Khairani I	70	90
7	Egi Tri Hendika	60	65
8	Elvira Zalyanti	75	80
9	Fajar Abdillah Assegaf	55	70
10	Iraya Sundari Wahyusunjaya	60	90
11	Junaydi Al Amin	70	80
12	Keyla Alfisya Az Zahra	70	80
13	Laisya Aprilia Adiyati	65	85
14	Maritza Radya Pranindita	60	80
15	Mega Aulia Maulidya	80	90
16	Mochammad Alfian Dadang S	65	75
17	Mohammad Septyawan W	75	85
18	Muhammad Labiburrohman	55	70
19	Nefa Bunga Septianingrum	70	90
20	Nendra Galuh Figo Setiawan	60	60
21	Nova Tertianty Callista	65	75
22	Oktavian Abifarisqi R	60	80
23	Raissa Andini Lokananta	75	85
24	Renata Tiara Prastika	80	80
25	Seli Mega Lestari	60	65
26	Shellen Nijdi Andreas	75	85
27	Shinfi Wazna Aufaria	65	80
28	Valentino Angga Sayekti	50	60
29	Vallen Angga Saputra	70	80
30	Vani Citra Mentari	75	75
Jumlah		2005	2330
Rata – Rata		66,83	77,66

Berdasarkan data dalam tabel 4.14 rata rata nilai pre-test kelas VII A SMP Ma'arif Batu adalah sebesar 66,83 dan nilai rata rata post test adalah sebesar 77,66.. Dengan melihat rata rata nilai dari pre test dan post test terdapat peningkatan setelah siswa menggunakan media pembelajaran E-Komik dan telah terbukti dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa sebagai salah satu faktor meningkatnya motivasi belajar siswa.

b) Hasil Angket Respon Penggunaan E-Komik pada siswa

**Tabel 4.11 Hasil Angket Respon Penggunaan E-Komik pada Siswa:**

Nomor Res-ponden	Skor untuk nomor instrumen										$\Sigma$	%
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100%
2	4	3	2	4	2	3	2	3	2	3	28	70%

3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75%
4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	35	87,5%
5	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	38	95%
6	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	37	92,5%
7	3	4	2	4	4	2	3	4	3	2	31	77,5%
8	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	33	82,5%
9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100%
10	4	3	2	1	4	3	2	2	3	2	26	65%
11	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75%
12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100%
13	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39	97,5%
14	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	34	85%
15	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	35	87,5%
16	4	3	4	3	4	3	4	2	2	2	31	77,5%
17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75%
18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100%
19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75%
20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100%
21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	70%
22	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	38	95%
23	4	3	3	3	3	2	4	3	2	3	30	75%
24	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	36	90%
25	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	35	87,5%
26	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	70%
27	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	34	85%
28	3	4	3	4	3	3	3	3	4	2	32	80%
29	4	4	3	2	1	4	4	4	2	3	31	77,5%
30	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75%
Jumlah	105	104	100	100	103	98	102	101	102	98	1013	

Presentase rata rata kelas:

$$= \sum \text{nilai nyata} / \sum \text{nilai harapan} \times 100$$

$$= 1013/1200 \times 100$$

$$= 84,4 \%$$

Berdasarkan hasil uji coba lapangan terhadap media pembelajaran E-Komik di kelas VII SMP Ma'arif Batu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi Khulafaur Rosyidin yang didapatkan dari angket respon seluruh siswa kelas VII A SMP Ma'arif

Batu yang berjumlah 30 siswa, hasil penelitian menunjukkan bahwa proses yang dilakukan berjalan dengan baik dan lancar. Ini terjadi karena semua siswa dapat menyelesaikan pengisian angket sesuai waktu yang telah diberikan dan memahami intruksi cara pengisian sehingga tidak terjadi kesalahan dalam pengisian. Adapun hasil yang didapatkan adalah sebesar 84,4%. Presentase tersebut saat dicocokkan dengan tabel kriteria penilaian adalah termasuk dalam kriteria sangat baik.

Merujuk pada isi angket terkait ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran E-Komik dimana materi pembelajaran dirangkai menjadi alur cerita yang tidak membosankan, hal ini sesuai dengan pendapat Daryanto yang menyebutkan bahwasannya komik yang dibuat merupakan bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca.<sup>46</sup>

#### **D. Analisis Uji T**

Data nilai yang telah diperoleh melalui pre-test dan post test pada siswa kelas VII SMP Ma'arif Batu selanjutnya akan dianalisis menggunakan Uji -T dengan signifikansi 0,05. Tekni analisis ini digunakan untuk mengetahui perbedaan antara sebelum dan sesudah siswa menggunakan media pembelajaran E-Komik.

**Langkah 1 :** Membuat H1 dan H0 dalam Bentuk Kalimat

H0 = Tidak ada perbedaan peningkatan hasil belajar sebagai salah satu

---

<sup>46</sup> Daryanto , *Media Pembelajaran* , (Yogyakarta : Gava Media ,2010 ) hal 127

indikator peningkatan motivasi belajar antara menggunakan media pembelajaran E-Komik dengan tidak menggunakan media pembelajaran E-Komik

H1 = Ada perbedaan peningkatan hasil belajar sebagai salah satu indikator peningkatan motivasi belajar antara menggunakan media pembelajaran E-Komik dengan tidak menggunakan media pembelajaran E-Komik

**Langkah 2 :** Mencari T hitung

**Langkah 3 :** Menentukan kriteria uji T

- c. Jika t hitung lebih kecil daripada t tabel maka nonsignifikan, artinya H0 diterima dan H1 ditolak
- d. Jika t hitung lebih besar daripada t tabel maka signifikan, artinya H0 ditolak dan H1 diterima

**Langkah 4 :** Menentukan hasil statistik pada pre-test dan post test dengan rumus uji T

**Tabel 4.12 uji T**

No	Nama Siswa	Pre tes	Post tes	D= x-y	$D^2 = (X - Y)^2$
1	Abner Valerian	60	70	-10	100
2	Achmad Thoriq Maulana F	70	90	-20	400
3	Afsyaqi Ferdinand Rinantio	65	85	-20	400
4	Aifatul Rahmaliza Kamiilah	70	60	-10	100
5	Amrina Rosyada Ummi Zulfa	75	70	-5	25
6	Dinar Sya'bana Khairani I	70	90	-20	400
7	Egi Tri Hendika	60	65	-5	25
8	Elvira Zalyanti	75	80	-5	25
9	Fajar Abdillah Assegaf	55	70	-15	225
10	Iraya Sundari Wahyusunjaya	60	90	-30	900
11	Junaydi Al Amin	70	80	-10	100
12	Keyla Alfisya Az Zahra	70	80	-10	100
13	Laisya Aprilia Adiyati	65	85	-20	400
14	Maritza Radya Pranindita	60	80	-20	400
15	Mega Aulia Maulidya	80	90	-10	100

16	Mochammad Alfian Dadang S	65	75	-10	100
17	Mohammad Septyawan W	75	85	-10	100
18	Muhammad Labiburrohman	55	70	-15	225
19	Nefa Bunga Septianingrum	70	90	-20	400
20	Nendra Galuh Figo Setiawan	60	60	0	0
21	Nova Tertianty Callista	65	75	-10	100
22	Oktavian Abifarisqi R	60	80	-20	400
23	Raissa Andini Lokananta	75	85	-10	100
24	Renata Tiara Prastika	80	80	0	0
25	Seli Mega Lestari	60	65	-5	25
26	Shellen Nijdi Andreas	75	85	-10	100
27	Shinfi Wazna Aufaria	65	80	-15	225
28	Valentino Angga Sayekti	50	60	-10	100
29	Vallen Angga Saputra	70	80	-10	100
30	Vani Citra Mentari	75	75	-	-
Jumlah		2005	2330	335	5675
Rata - Rata		66,83	77,66	12.2414	195.6897

Berikut hasil pre-test dan post test dengan uji t :

$$t = \frac{D}{\sqrt{\frac{d^2}{n(N-1)}}} \quad D = \frac{\sum D}{n} = \frac{335}{30}$$

$$t = \frac{11,16}{\sqrt{\frac{5675}{30(30-1)}}} = 11,16$$

$$t = \frac{11,16}{\sqrt{\frac{5675}{870}}}$$

$$t = \frac{11,16}{\sqrt{6,52}}$$

$$t = \frac{11,16}{2,553}$$

$$t = 4,376$$

Keterangan :

t = uji T

D= Different ( $X_2 - X_1$ )

$d^2$ =Variasi

N= Jumlah sampel

**Langkah 5** : Membandingkan T hitung dengan T tabel

Dengan mengukur taraf spesifikasi 0.05 dan jumlah responden sebanyak 30 siswa, maka dapat diketahui bahwa t tabel yaitu 2,042

T tabel = 2,042

$T_{hitung} = 4,376$

$T_{hitung} > T_{tabel}$  yaitu  $4,376 > 2,042$

#### **Langkah 6 : Kesimpulan**

Dari perhitungan di atas menunjukkan bahwa  $T_{hitung} > T_{tabel}$  yaitu  $4,376 > 2,042$

Maka kesimpulannya  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, karena nilai  $H_1$  lebih besar dari  $H_0$ .

Berdasarkan hasil uji coba lapangan terhadap media pembelajaran E-Komik kelas VII A SMP Ma'arif Batu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi Khulafaur Rosyidin berupa hasil belajar yang terdiri dari pre test dan post test siswa kelas VII A SMP Ma'arif Batu yang berjumlah 30 siswa dengan masing masing soal berjumlah 20 butir, didapatkan nilai total 2005 dalam pre-test dan 2.330 dalam post test dengan rata-rata kelas untuk pre-test sebesar 66,83 dan rata-rata kelas untuk post-test sebesar 77,66 dimana terdapat perbedaan rata-rata sebesar 10,8 antara nilai pre-test dan nilai post test.

Berdasarkan penghitungan uji t yang telah dilakukan, didapatkan hasil bahwasannya  $T_{hitung} > T_{tabel}$  yaitu  $4,376 > 2,042$  yang artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, karena nilai  $H_1$  lebih besar dari  $H_0$  dengan kata lain terdapat perbedaan peningkatan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran

E-komik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa,

Merujuk pada hasil Uji T yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, menjadi landasan bahwasannya dalam penelitian tersebut juga menunjukkan adanya peningkatan pada motivasi belajar. Alasan ini sesuai dengan pendapat Wina Sanjaya dimana saat peserta didik memiliki motivasi belajar yang baik dalam belajar, maka peserta didik akan menunjukkan hasil yang baik pula.<sup>47</sup>

---

<sup>47</sup> Sanjaya Wina, Kurikulum dan Pengembangan, Teori dan Praktek Pengembangan KURikulum KTSP (jakarta:Kencana,2020) hal 15

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

1. Media pembelajaran E-Komik yang dikembangkan oleh peneliti telah melewati lima tahap sesuai dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).
2. Pengembangan media pembelajaran E-komik melewati proses validasi oleh tiga validator ahli. Hasil penilaian dari Ibu Laily Nur Arifah, M.Pd.I selaku validator media memperoleh presentase kevalidan 80%, hasil penilaian dari Bapak Shidqi Ahyani M.Ag selaku validator materi memperoleh presentase kevalidan 92,5% dan terakhir hasil penilaian dari Ibu Dra Sholihah selaku validator pembelajaran memperoleh presentase kelayakan 97,5%
3. Hasil uji coba lapangan yang meliputi pre-test dan post-test bagi siswa kelas VII A SMP Ma'arif Batu menunjukkan adanya kenaikan yang signifikan. Untuk pre-test rata rata yang didapatkan 66,83 dan post test sebesar 77,66. Tingkat keefektifan yang didapatkan dari uji T dengan T hitung  $> T$  tabel yaitu  $4,376 > 2,042$  yang artinya T hitung lebih besar dari T tabel. yang artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yakni “Ada perbedaan peningkatan hasil belajar sebagai salah satu indikator peningkatan motivasi belajar antara menggunakan media pembelajaran E-Komik dengan tidak menggunakan media pembelajaran E-Komik”, adapun angket penggunaan media pembelajaran E-Komik oleh siswa



mendapatkan skor 84,4 %. Pengerjaan tes dan pengisian angket berjalan dengan lancar sebab siswa mengisi sesuai waktu yang telah diberikan.

#### **B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi dan Pengembangan**

Saran untuk pemanfaatan produk yakni media pembelajaran E-Komik disesuaikan dengan karakteristik guru dan siswa sehingga diharapkan dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajar E-Komik sendiri berbentuk link yang dapat didownload siswa untuk belajar mandiri. Adapun saran untuk desiminasi (penyebaran produk) adalah pada pengembangan media pembelajaran E-Komik ini tidak melakukan tahap desiminasi, namun jika dikehendaki melakukan desiminasi atau penyebaran, maka perlu disesuaikan dengan kondisi guru, siswa dan sekolah. Dan yang terakhir media pembelajaran E-Komik ini, materi hanya sebatas materi khulafaur Rosyidin, sehingga diharapkan guru maupun pengembang lain mampu mengembangkan pada materi yang lebih beragam.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar .2002. *Media Pembelajaran Edisi 1*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Basyiruddin Usman, Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers
- Daryanto, 2010. *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media 127
- Depdiknas.2003.Undang-undang RI No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Farida Nurlaila.dkk, *Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Bioteknologi Berdasarkan Kebutuhan dan Karakter mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri*. Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia. Vol II No 2016, hlm 22
- Hamzah B. Uno, 2008 .*Teori motivasi dan Pengukurannya*, Jakarta: Bumi Aksara
- Hujair AH. Sanaky.2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insani Pres
- Ibrahim dkk. 2001. *Perencanaan Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Juhana Nasrudin, 2019 *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Panca Terra Firma
- Kharisma D, Denok S. 2020. *Pengembangan Media dan Strategi Pembelajaran untuk Mengatasi Permasalahan Pembelajaran Jarak Jauh di Pandemi Covid 19*. *Jurnal Guru Kita*, 4 (3), 51”58
- Maharsi, Indiria. 2017. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku
- Munir, 2009 *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Bandung: Alfabeta
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai .1991. *Media Pembelajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: CV Sinar Baru
- Neolaka Amos dkk. 2017. *Landasan Pendidikan Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup*. Depok: PT Kharisma Putra Utama
- Oemar Hamalik. 1989. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya

- Purwa Atmaja Prawira. 2014. *Psikologi Pendidikan dalam Prespektif Baru*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media
- Ramen A Purba dkk, 2020. *Pengantar Media Pembelajaran*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis
- Sanjaya Wina, 2020. *Kurikulum dan Pengembangan, Teori dan Praktek Pengembangan Kurikulum KTSP*. Jakarta: Kencana
- Sanjaya, Wina. 2010. *Kurikulum dan Pembelajaran, Teori dan Praktek Pengembangan Kurikulum KTSP*. Jakarta: Kencana
- Sardiman A.M .2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sudjana, N & Rivai, A. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: Algesindo
- Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian dan Pengembangan Resaearch and Development*, Bandung: Alfabeta
- Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19), (<http://kemdikbud.go.id> 2020), diakses 5 Desember 2020
- Susilana, Rudi & Riyana, Cepi .2009. *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: PT Wacana Prima
- Suti'ah, 2020. *Pengembangan Model Pembelajaran PAI*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center
- Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, 2020, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*, Pasuruan: Lembaga Akademik dan Reseach Institute,

# LAMPIRAN

## Surat Izin Survei



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : [fitk@uin-malang.ac.id](mailto:fitk@uin-malang.ac.id)

Nomor : 1732/Un.03.1/TL.00.1/11/2020  
Sifat : Penting  
Lampiran : -  
Hal : Izin Survey

26 November 2020

Kepada  
Yth. Kepala SMP Ma'arif Batu  
di  
Batu

**Assalamu'alaikum Wr. Wb.**

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal skripsi pada Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Nur Fitri Mahdiyah  
NIM : 17110113  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)  
Semester - Tahun Akademik : Ganjil - 2020/2021  
Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII di SMP Ma'arif Batu

diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**



.....  
Dr. H. Agus Maimun, M.Pd  
NIP. 19650817 199803 1 003

Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan PAI
2. Arsip

## Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
<http://fik.uns-malang.ac.id> email : [fik@uin-malang.ac.id](mailto:fik@uin-malang.ac.id)

Nomor : 649/Un.03.1/TL.00.1/01/2021  
Sifat : Penting  
Lampiran : -  
Hal : Izin Penelitian

1 Maret 2021

Kepada  
Yth. Kepala SMP Ma'arif Batu  
di

Jl. Oro-Oro Ombo, Oro-Oro Ombo, Kec. Batu, Kota Batu, Jawa Timur  
65316

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan Skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	: Nur Fitri Mahdiyah
NIM	: 17110113
Jurusan	: Pendidikan Agama Islam - S1
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2020/2021
Judul Skripsi	: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-KOMIK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN DARING MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS VII DI SMP MA'ARIF BATU
Lama Penelitian	: Maret 2021 sampai dengan Mei 2021

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*



Dekan,

Dr. H. Agus Maimun, M.Pd  
NIP. 19650817 199803 1 003

Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam - S1
2. Arsip

## Surat balasan bukti penelitian dari SMP Ma'arif Batu



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU KOTA BATU  
**SEKOLAH MENENGAH PERTAMA MA'ARIF**  
( Ma'arif Junior High School )  
Terakreditasi A

MENTERI KEHAKIMAN NOMOR C2-7028.HT.05.TH.89  
NDS : E. 13012015 NIS : 200120 NPSN : 20536832 NSS : 204051801296  
Jl. Raya Gondorejo no. 144 Desa Oro-oro Ombo, Kec. Batu Kota Batu, Telp. (0341) 596 202

### SURAT KETERANGAN

Nomor : 693/SMP.M/A-4/B-5/VI/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Supa'at, S.Ag.M.Pd  
NIP : 19630916 200701 1 011  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Sekolah : SMP Ma'arif Batu

Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut dibawah ini :

Nama : NUR FITRI MAHDIYAH  
NIM : 17110113  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam-S1  
Universitas : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
Semester : Genap Tahun 2020/2021  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran E-KOMIK untuk Meningkatkan Motivasi Belajar siswa dalam Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas 7 di SMP Ma'arif Batu  
Lama Penelitian : Maret 2021 sampai dengan Mei 2021

Demikian surat keterangan ini dibuat dan agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Batu, 5 Juni 2021  
Kepala SMP Ma'arif Batu  
  
SUPA'AT, S. Ag.M.Pd  
NIP. 19630916 200701 1 011

## RPP



### RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama sekolah : SMP MA'ARIF BATU  
Mata pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti  
Kelas/Semester : VII (Tujuh) / Genap  
Materi Pokok : Khulafaur Rosyidin Penerus Perjuangan Nabi Muhammad  
Alokasi waktu : 2 x 40 menit

#### A. KOMPETENSI INTI

- KI 1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional.
- KI 3 : Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis dan spesifik, sederhana berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, dan kenegaraan terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- KI 4 : Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif, dalam ranah konkret dan ranah abstrak sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.

#### B. KOMPETENSI DASAR

- 1.13 Menghayati perjuangan dan kepribadian Khulafaur Rosyidin sebagai penerus perjuangan Nabi Muhammad saw dalam menegakkan risalah Allah
- 2.13 Meneladani perilaku terpuji Khulafaur Rosyidin
- 3.13 Memahami sejarah perjuangan dan kepribadian Khulafaur Rosyidin
- 4.13 Menyajikan streategi perjuangan dan kepribadian Khulafaur Rosyidin

#### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu :



1. Menyebutkan sikap terpuji yang dimiliki oleh Khulafaur Rosyidin
2. Menjelaskan sikap terpuji yang dimiliki oleh Khulafaur Rosyidin
3. Menunjukkan contoh sikap terpuji Khulafaur Rosyidin
4. Menampilkan contoh sikap terpuji Khulafaur Rosyidin
5. Menunjukkan contoh perilaku meneladani sikap terpuji Khulafaur Rosyidin
6. Menampilkan contoh perilaku meneladani sikap terpuji Khulafaur Rosyidin

#### D. MATERI PEMBELAJARAN

No	Pokok Pembahasan
1.	Pengertian Khulafaur Rosyidin
2.	Mengenal para tokoh Khulafaur Rosyidin : 1. Abu Bakar 2. Umar bin Khattab 3. Usman bin Affan 4. Ali bin Abi Tholib
3.	Memahami dari masing masing tokoh : 1. Biografi 2. Masa Pemerintahan 3. Prestasi yang dicapai 4. Keteladanan 5. Kisah Wafat

#### E. METODE PEMBELAJARAN

Ceramah  
Demonstrasi  
Tanya Jawab

#### F. MEDIA, ALAT, SUMBER PEMBELAJARAN

Media : Microsoft Teams, grup whatsapp  
Alat : Laptop, ponsel  
Sumber : Buku guru dan Buku siswa Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

#### G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

No	Uraian Kegiatan	Waktu
1.	Kegiatan Pembelajaran :  A. Pendahuluan Guru memberi salam, menyapa, menanya kabar dan berdoa bersama Guru menyampaikan tujuan pembelajaran Guru mengabsen kehadiran siswa  B. Inti Guru menyampaikan keyword pembelajaran dalam bentuk	10 menit        60 menit

	<p>peta konsep pada siswa  Guru membagikan link pertama berisi pre-test kepada siswa  Guru membagikan link kedua berisi materi pembelajaran dalam bentuk E-Komik  Sesi demonstrasi hasil belajar oleh siswa  Sesi tanya jawab  Guru memberikan link ke tiga berisi post test kepada siswa</p> <p>C. Penutup  Guru memberikan tanggapan dan kesimpulan dari materi Khulafaur Rosyidin  Evaluasi hasil belajar berupa penugasan rumah yakni butir soal yang berada di buku Lembar Kerja Siswa  Guru menutup pelajaran dengan berdoa bersama</p>	10 menit
--	---	----------

## II. PENILAIAN

### 1. Jenis/teknik penilaian

- Kompetensi Sikap: Observasi selama KBM berlangsung
- Kompetensi Pengetahuan: Tes Tulis dan Lisan
- Kompetensi Keterampilan: Unjuk Kerja / demonstrasi

### 2. Bentuk instrumen penilaian

- Instrumen Penilaian Sikap

Panduan pengisian instrumen penilaian sikap :

4 : untuk rentang nilai 85-100

3 : untuk rentang nilai 75-85

2 : untuk rentang nilai 60-75

1 : untuk rentang nilai dibawah 60

No	Nama	Disiplin	Spiritual	Tanggung Jawab	Tata krama	Kejujuran	Total
1							
2							
3							
4							
dst							

- Instrumen Penilaian Pengetahuan

Instrumen penilaian pengetahuan terdiri dari dua bentuk yakni tulis dan lisan.

No	Nama	Salah	Benar	Nilai ( Benar x 5 )
1				
2				
3				
4				
dst				

#### ■ Instrumen Penilaian Keterampilan

Panduan pengisian instrumen penilaian keterampilan :

- 4 : untuk rentang nilai 85-100
- 3 : untuk rentang nilai 75-85
- 2 : untuk rentang nilai 60-75
- 1 : untuk rentang nilai dibawah 60

No	Nama	Keberanian	Ketepatan pengampluan	Penggunaan bahasa	Keversasaan materi	Total
1						
2						
3						
4						
dst						

## Pre-Test :

Bagian 1 dari 2

### PRE-TEST PAI & BUDI PEKERTI BAB KHULAFUR ROSYIDIN KLS VII

Deskripsi formulir

Nama

Teks jawaban singkat

Kelas dan Nomor Absen

Jawaban singkat

Teks jawaban singkat

☒ Kunci jawaban (0 poin)

☐ ☐

Wajib diisi ☒

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan

Deskripsi (opsional)

1. Pengganti nabi dalam bidang pemerintahan disebut dengan ...

☐ a. Firqoh

☐ b. Bani

☐ c. Kholifah

☐ d. Ulama'

2. Jumlah Khulafaur Rosyidin adalah ...

☐ a. 5 orang

☐ b. 7 orang

☐ c. 1 orang

☐ d. 4 orang

3. Khalifah ke 3 setelah Nabi wafat adalah ...

- ☐ a. Umar bin Affan
- ☐ b. Umar bin Khattab
- ☐ c. Usman bin Affan
- ☐ d. Usman bin Khattab

4. Urutan Kholifah dibawah ini yang paling tepat adalah ...

- ☐ a. Abu Bakar - Usman - Umar - Ali
- ☐ b. Abu Bakar - Umar - Usman - Ali
- ☐ c. Abu Bakar - Ali - Umar - Usman
- ☐ d. Abu Bakar - Ali - Usman - Umar

5. Gelar yang diterima oleh sahabat Abu Bakar adalah ...

- ☐ a. As-Shiddiq
- ☐ b. Al-Kadzab
- ☐ c. Al- Faruq

6. Gelar yang diterima oleh sahabat Ali adalah ...

- ☐ a. Baabul Ilmi
- ☐ b. Baabul Khoir
- ☐ c. Baabul Faroh
- ☐ d. Baabur Rizqi

7. Arti gelar Dzunnuroin yang diterima sahabat Usman adalah ...

- ☐ a. Memiliki dua pedang
- ☐ b. Memiliki banyak kekuasaan
- ☐ c. Memiliki dua cahaya
- ☐ d. Memiliki kesabaran dan keikhlasan

8. Sahabat Umar bin Khattab masyhur dengan ...

- ☐ a. Ketampanannya
- ☐ b. Kedermawanannya
- ☐ c. Karya sastranya
- ☐ d. Ketegasannya

9. Khalifah dengan masa pemerintahan tersingkat selama kurang lebih dua tahun adalah ... \*

- ☐ a. Abu Bakar
- ☐ b. Umar bin Khattab
- ☐ c. Usman bin Affan
- ☐ d. Ali bin Abi Thalib

10. Pada masa pemerintahan sahabat Abu Bakar prestasi yang diraih diantaranya adalah \*

- ☐ a. Abdullah bin Abu Kuhafah
- ☐ b. Abu Lu'lu'ah
- ☐ c. Zaid bin Haritsah
- ☐ d. Musailama Al Kadzab

11. Sahabat nabi yang merupakan mertua nabi adalah ... \*

- ☐ a. Abu Bakar
- ☐ b. Umar bin Khattab
- ☐ c. Usman bin Affan
- ☐ d. Ali bin Abi Thalib

12. Tegas terhadap pelaku kebathilan dan lembut terhadap mereka yang berbuat baik adalah \*

- ☐ a. Abu Bakar
- ☐ b. Umar bin Khattab
- ☐ c. Usman bin Affan
- ☐ d. Ali bin Abi Thalib

13. Sahabat Usman merupakan sahabat nabi yang juga merupakan menantu Nabi sebab menikah \*

- ☐ a. Fatimah
- ☐ b. Hafshoh
- ☐ c. Zainab
- ☐ d. Umi Kulsum

14. Sifat yang patut kita teladani dari sahabat Usman adalah ... \*

- ☐ a. Keterbukaannya
- ☐ b. Ketegasannya
- ☐ c. Kecerdasannya
- ☐ d. Kedermawanannya

15. Ekspansi atau perluasan wilayah secara besar besaran merupakan salah satu prestasi dari \*

☐ a. Abu Bakar

☐ b. Umar bin Khattab

☐ c. Usman bin Affan

☐ d. Ali bin Abi Thalib

16. Khalifah adalah pengganti nabi dalam bidang ... \*

☐ a. Kenabian

☐ b. Kerosulan

☐ c. Pemerintahan

☐ d. Industri

17. Gelar Al Faruq merupakan gelar yang masyhur pada khalifah ... \*

☐ a. Abu Bakar

☐ b. Umar bin Khattab

☐ c. Usman bin Affan

☐ d. Ali bin Abi Thalib

18. Salah satu bentuk sikap kita dalam meneladani khalifah Ali bin Abi Thalib atas gelar Baabul ilmi \*

☐ a. Belajar dengan rajin

☐ b. Memerangi orang murtad dengan sekuat tenaga

☐ c. Melakukan perluasan wilayah

☐ d. Menjadi panitia zakat agar warga sekitar tertib membayar zakat

19. Salah satu bentuk sikap kita dalam meneladani khalifah Umar bin Khattab atas gelar Al faruq \*

☐ a. Berani membela yang benar dan keras pada pelaku kebathilan

☐ b. Rajin sedekah

☐ c. Membentuk kajian islam

☐ d. Memerangi orang murtad dengan sekuat tenaga

20. Khalifah dengan masa pemerintahan terlama adalah .. \*

☐ a. Abu Bakar

☐ b. Umar bin Khattab

☐ c. Usman bin Affan

☐ d. Ali bin Abi Thalib

Pos-test

## POST-TEST PAI & BUDI PEKERTI BAB KHULAFAB ROSYIDIN KLS VII

Deskripsi formulir

Nama

Teks jawaban singkat

Kelas dan Nomor Absen

Teks jawaban singkat

☒ Kunci jawaban (0 poin)

Wajib diisi

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar !

Deskripsi (opsional)

1. Arti dari Khulafaur Rosyidin adalah ... \*

- ☐ a. Pemimpin yang dapat dipercaya
- ☐ b. Pemimpin yang dihormati
- ☐ c. Pemimpin yang diberi ampunan
- ☐ d. Pemimpin yang diberi petunjuk

2. Urutan Khalifah setelah wafatnya Nabi Muhammad SAW adalah ... \*

- ☐ a. Abu bakar , Utsman , Umar , Ali
- ☐ b. Abu Bakar , Umar , Utsman , Ali
- ☐ c. Abu Bakar , Ali , Umar , Utsman
- ☐ d. Abu Bakar , Ali , Utsman , Umar



3. Sahabat Abu Bakar mendapatkan gelar As-Shiddiq sebab \*

- ☐ a. Abu Bakar tidak pernah berkhianat kepada Nabi
- ☐ b. Abu Bakar adalah orang yang baik
- ☐ c. Abu Bakar yang membenarkan peristiwa Isra' Mi'raj Nabi
- ☐ d. Abu Bakar orang yang tidak pernah berbohong pada Nabi

4. Gelar Al Faruq diberikan nabi kepada sahabat Umar sebab ... \*

- ☐ a. Tegak terhadap pelaku kebatilan dan lembut terhadap mereka yang berbuat baik
- ☐ b. Memerangi orang murtad dan para nabi palsu
- ☐ c. Rajin bersedekah
- ☐ d. Selalu menepati janji

5. Arti As- Shiddiq , Al Faruq , Dzunnuroin dan Baabul Ilmi secara runtut adalah \*

- ☐ a. Yang benar , Yang memiliki dua cahaya , Pintu ilmu , Pembeda yang haq dan yang bathil
- ☐ b. Yang benar , Yang memiliki dua cahaya , Pembeda yang haq dan yang bathil , Pintu Ilmu
- ☐ c. Yang benar , Pembeda yang haq dan yang bathil , Pintu Ilmu , Yang memiliki dua cahaya
- ☐ d. Yang benar , Pembeda yang haq dan yang bathil , Yang memiliki dua cahaya , Pintu Ilmu

\*\*\*

6. Khalifah merupakan pengganti nabi pada bidang pemerintahan bukan dalam hal kenabian sebab ... \*

- ☐ a. Nabi Muhammad merupakan penutup para nabi dan rasul
- ☐ b. Para khalifah masih kurang kuat keimanannya
- ☐ c. Saat nabi wafat yang dibutuhkan adalah pemimpin pemerintahan
- ☐ d. Hal tersebut merupakan kesepakatan para sahabat

7. Selain memerangi Nabi palsu , prestasi pada masa pemerintahan Sahabat Abu Bakar adalah ... dan ... \*

- ☐ a. Menetapkan penanggalan hijriyah dan memerangi orang murtad
- ☐ b. Ekspansi wilayah dan membukukan Al-Quran
- ☐ c. Memerangi orang murtad dan memerangi orang yang enggan membayar zakat
- ☐ d. Membukukan Al-Quran dan memerangi pembohong

8. Ekspansi wilayah kekuasaan Islam merupakan salah satu prestasi besar pada masa pemerintahan ... \*

- ☐ a. Abu Bakar
- ☐ b. Umar bin Khattab
- ☐ c. Usman bin Affan
- ☐ d. Ali bin Abi Tholib

9. Salah satu prestasi Sahabat Utsman pada masa pemerintahannya adalah ... \*

- ☐ a. Memerangi orang yang enggan membayar zakat
- ☐ b. Membukukan Al - Quran yang dikenal dengan Rosm Usmani
- ☐ c. Memerangi orang murtad
- ☐ d. Memperbaiki tatanan pemerintahan dengan mengganti pejabat yang kurang cakap

10. Pernyataan hubungan keluarga antara nabi dengan sahabat Abu Bakar dan Usman yang benar adalah ... \*

- ☐ a. Abu Bakar menantu nabi , Usman mertua nabi
- ☐ b. Abu Bakar dan Usman sama sama menantu nabi
- ☐ c. Abu Bakar mertua nabi, Usman menantu nabi
- ☐ d. Abu Bakar dan Usman sama sama mertua nabi

11. Pernyataan yang benar mengenai teladan sahabat Ali dan sahabat Umar adalah \*

- ☐ a. Ali tegas dan pemberani , Umar orang yang dermawan
- ☐ b. Ali orang yang dermawan , Umar orang yang keras terhadap pelaku kebathilan
- ☐ c. Ali keras terhadap pelaku kebathilan , Umar pemberani
- ☐ d. Ali cerdas dan umar tegas

12. Dzunnuroin merupakan gelar yang didapatkan sahabat usman sebab dua putri nabi yang menikah dengannya , kedua putri nabi itu adalah ... \*

- ☐ a. Fatimah dan Umi Kulsum
- ☐ b. Hafshoh dan Ruqoyyah
- ☐ c. Ruqoyyah dan Umi Kulsum
- ☐ d. Fatimah dan Hafshoh

13. Masa pemerintahan Sahabat Abu Bakar-Umar-Usman secara runtut adalah selama .. tahun \*

- ☐ a. 10 - 2 - 12
- ☐ b. 12 - 10 - 2
- ☐ c. 2 - 12 - 10
- ☐ d. 2 - 10 - 12

14. Sahabat Umar wafat pada saat melaksanakan shalat subuh sebab ... \*

- ☐ a. Sakit keras
- ☐ b. Ditikam
- ☐ c. Perang besar
- ☐ d. Lanjut Usia

15. Nama asli dari sahabat Abu Bakar adalah ... \*

- ☐ a. Hamzah
- ☐ b. Abdullah bin Abu Kuhafah
- ☐ c. Abu Lu'lu'ah
- ☐ d. Zaid bin Haritsah

16. Berikut termasuk negara yang takluk dalam ekspansi masa pemerintahan sahabat Umar bin Khattab kecuali ... \*

- ☐ a. Syiria
- ☐ b. Yaman
- ☐ c. Mesir
- ☐ d. Iraq

17. Sebab wafatnya sahabat Abu Bakar dan Usman yang tepat adalah ... \*

- ☐ a. Abu Bakar ditikam Abdurrahman bin Muljam, Usman sebab berperang
- ☐ b. Abu Bakar sebab berperang , Usman sebab sakit keras
- ☐ c. Abu bakar sebab sakit , Usman sebab adanya pemberontakan
- ☐ d. Abu Bakar sebab pemberontakan , Usman sebab ditikam

18. Abu Lu'luah merupakan seseorang yang membunuh sahabat ... ketika perjalanan menuju masjid untuk melaksanakan shalat subuh . \*

- ☐ a. Abu bakar
- ☐ b. Umar bin Khattab
- ☐ c. Usman bin Affan
- ☐ d. Ali bin Abi Tholib

19. Berikut prestasi pada masa pemerintahan sahabat Ali bin abi Tholib , kecuali ... \*

- ☐ a. Memperbaiki tatanan pemerintahan
- ☐ b. Membukukan Al Quran menjadi rosm usmani
- ☐ c. Mengganti pejabat yang kurang cakap
- ☐ d. Memperbaiki sistem keuangan negara

20. Contoh kegiatan yang sikap meneladani sahabat Usman bin Affan adalah ... \*

- ☐ a. Mendirikan kajian
- ☐ b. Turut andil dalam melawan orang murtad
- ☐ c. Melakukan ekspansi penyebaran islam
- ☐ d. Bersedekah

TABEL II  
NILAI-NILAI DALAM DISTRIBUSI t

$\alpha$ untuk uji dua pihak (two tail test)						
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
$\alpha$ untuk uji satu pihak (one tail test)						
dk	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617
$\infty$	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576

**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN E-KOMIK**  
**PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI**  
**KELAS VII SMP MAARIF BATU**

**A. Biodata Validator Materi**

Nama : Bapak Shidqi Ahyani M.Ag  
 NIP :  
 Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

**B. Petunjuk Pengisian Angket**

1. Sebelum mengisi angket/ instrument ini, bapak/ibu diharapkan untuk mengamati media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban
3. Kriteria pengisian form validasi :

Nilai 4	Untuk kriteria sangat layak
Nilai 3	Untuk kriteria layak
Nilai 2	Untuk kriteria cukup
Nilai 1	Untuk kriteria kurang

**C. Pertanyaan**

No	Komponen	Skor			
		4	3	2	1
1.	Kesesuaian materi dengan KI dan KD		✓		
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran		✓		
3	Kesesuaian materi dalam media dengan bab yang dikaji		✓		
4	Bahasa yang digunakan sesuai tingkatan ( Kelas VII)	✓			



5	Materi mudah untuk dipahami pembaca	✓			
6	Kejelasan informasi	✓			
7	Penggunaan keyword dalam cerita memudahkan pembaca untuk mengingat hal penting	✓			
8	Materi dapat tersampaikan secara runtut	✓			
9	Adanya media pembelajaran tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar siswa	✓			
10	Terdapat lembar penugasan sebagai bentuk evaluasi	✓			

#### D. Lembar Kritik dan Saran

No	Kritik dan saran	Keterangan
1	Hal yang perlu diperbaiki : Pembuka komik terlalu dominan, mungkin lebih baik langsung diceritakan pada saat bertemu di rumah	
2	Salah satu prestasi Abu Bakar adalah usahanya untuk mengumpulkan ayat Al-Quran, sudah dimulai sejak Abu Bakar sebelum pembukuan yang dilakukan pada usman	
3	Julukan Al-Faruq bukan hanya berarti "Singa padang pasir" melainkan juga pembeda antara hak dan batil dan juga berarti memisahkan antara kepala bari, badan orang yg nyata	
4	Pembukuan Al-Quran pada masa khalifah usman dengan mushaf usmani (bukan rasm usmani)	
5	Pada penjelasan khalifah ali, sebaiknya ditambahkan dengan informasi Hasan dan Husein sebagai putra Ali	



Bapak Shidqi Ahyani M. Ag

**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN E-KOMIK**  
**PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI**  
**KELAS VII SMP MAARIF BATU**

**A. Biodata Validator Media**

Nama : Ibu Laily Nur Arifah, M.Pd.I  
 NIP : 199005282018012003  
 Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

**B. Petunjuk Pengisian Angket**

1. Sebelum mengisi angket/ instrument ini, bapak/ibu diharapkan untuk mengamati media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban
3. Kriteria pengisian form validasi :

Nilai 4	Untuk kriteria sangat layak
Nilai 3	Untuk kriteria layak
Nilai 2	Untuk kriteria cukup
Nilai 1	Untuk kriteria kurang

**C. Pertanyaan**

No	Komponen	Skor			
		4	3	2	1
1.	Desain dan tampilan menarik	✓			
2	Alur cerita runtut dan mudah dipahami		✓		
3	Kesesuaian dalam pemilihan warna pada gambar	✓			
4	Kesesuaian dalam pemilihan tokoh pada gambar		✓		
5	Kesesuaian pemilihan kosa kata yang digunakan		✓		
6	Kesesuaian pemilihan tipe huruf		✓		



7	Tata letak pada gambar menarik		✓		
8	Kesesuaian penyampaian cerita dengan materi yang dikaji	✓			
9	Pesan dalam cerita jelas , tidak multi tafsir		✓		
10	Cerita mudah dipahami dan tidak membuat pembaca menjadi bosan			✓	

#### D. Lembar Kritik dan Saran

No	Kritik dan saran	Keterangan
1	Teks terlalu banyak dalam satu ballon atau percakapan sehingga pembaca yg tidak menyukai membaca, akan mudah bosan	
2	Materi yg disajikan terlalu kaku, pembaca bisa jadi - skip percakapan	
3	Posisi karakter saat menjelaskan materi hampir serupa. Tiga orang si meja menghadap ke depan, lebih menarik jika - posisi karakter tidak hanya duduk dan berdiri	
4		
5		



Ibu Laily Nur Arifah, M.Pd.I

## Validasi Ahli Pembelajaran

**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN E-KOMIK**  
**PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI**  
**KELAS VII SMP MAARIF BATU**

**A. Biodata Validator Pembelajaran**

Nama : Ibu Dra Sholihah  
NIP : -  
Instansi : SMP Ma'arif Batu

**B. Petunjuk Pengisian Angket**

1. Sebelum mengisi angket/ instrument ini, bapak/ibu diharapkan untuk mengamati media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban
3. Kriteria pengisian form validasi :

Nilai 4	Untuk kriteria sangat layak
Nilai 3	Untuk kriteria layak
Nilai 2	Untuk kriteria cukup
Nilai 1	Untuk kriteria kurang

**C. Pertanyaan**

No	Komponen	Skor			
		4	3	2	1
1.	Isi cerita dalam media pembelajaran sesuai dengan tema yang dikaji	✓			
2	Uraian pembelajaran sistematis	✓			
3	Desain media sesuai dengan materi yang dikaji	✓			
4	Materi yang dikemas dalam cerita mudah dipahami siswa		✓		

5	Materi yang diberikan memberikan meotivasi kepada siswa	✓			
6	Ruang lingkup materi sesuai dengan tema	✓			
7	Keyword atau kata kunci dalam cerita memudahkan siswa dalam mengingat	✓			
8	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkatan siswa	✓			
9	Instrumen evaluasi sesuai dengan materi yang dikaji	✓			
10	Instrumen evaluasi dapat mengukur kemampuan siswa	✓			

#### D.Lembar Kritik dan Saran

No	Kritik dan saran	Keterangan
1	Kembangkan terus media Pembelajaran, agar dalam proses mengajar mudah di'terima siswa	
2	Instrumen evaluasi lebih banyak, dan lebih baik dalam pengukuran kemampuan siswa	
3		
4		
5		



Ibu Dra Sholihah

**DATA SISWA KELAS VII A**  
**SMP MA'ARIF BATU**

No	Nama	L/P
1	Abner Valerian	L
2	Achmad Thoriq Maulana Firmansyah	L
3	Afsyaqi Ferdinand Rinantio Widianata	L
4	Aifatul Rahmaliza Kamiilah	P
5	Amrina Rosyada Ummi Zulfa	P
6	Dinar Sya'bana Khairani Irsyada	P
7	Egi Tri Hendika	L
8	Elvira Zalyanti	P
9	Fajar Abdillah Assegaf	L
10	Iraya Sundari Wahyusunjaya	P
11	Junaydi Al Amin	L
12	Keyla Alfisya Az Zahra	P
13	Laisya Aprilia Adiyati	P
14	Maritza Radya Pranindita	P
15	Mega Aulia Maulidya	P
16	Mochammad Alfian Dadang Saputra	L
17	Mohammad Septyawan Wahyu Pradana	L
18	Muhammad Labiburrohman	L
19	Nefa Bunga Septianingrum	P
20	Nendra Galuh Figo Setiawan	L
21	Nova Tertianty Callista	P
22	Oktavian Abifarisqi Ramadhani	L
23	Raissa Andini Lokananta	P
24	Renata Tiara Prastika	P
25	Seli Mega Lestari	P

26	Shellen Nijdi Andreas	L
27	Shinfī Wazna Aufaria	P
28	Valentino Angga Sayekti	L
29	Vallen Angga Saputra	L
30	Vani Citra Mentari	P

## SMP Ma'arif Batu







**Validasi Pembelajaran oleh Ibu Dra. Sholihah dan wawancara**





## BIODATA MAHASISWA



Nama : Nur Fitri Mahdiyah

NIM : 17110113

Tempat Tanggal Lahir: Malang, 07 Januari 1999

Fak/Jur/Prog. Studi : FITK / Pendidikan Agama Islam

Tahun Masuk : 2017

Alamat Rumah : Jln. Raya Tangkilsari RT 11/ RW 03 - Tajinan - Malang

No Tlp Rumah/ HP : 085856845088

Alamat Email : [fittmahdiyah19695@gmail.com](mailto:fittmahdiyah19695@gmail.com)

Malang 14 Juni 2021

Mahasiswa,

Nur Fitri Mahdiyah

